Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

01/14 · Ausgabe 201 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO [illegible]N · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 01

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

BRAVELY DEFAULT

Im Test: Nach Fire Emblem der nächste Rollenspiel-Knüller für den 3DS!

THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK BETWEEN WORLDS

Komplett gelöst: So bekommt ihr alle Herzteile und Maimais!

Test + Tipps auf 16 Seiten!

SUPER MARIO 3D WORLD

Wii U im Höhenflug: Das beste Mario seit Galaxy!

BLOCKBUSTER FÜR Wii U IM TEST:
Assassin's Creed 4: Black Flag und Call of Duty: Ghosts

Ausgleichssport

Exklusiv bei play³:
Monatlicher PS4-Sonderteil!

www.playdrei.de

Vier gewinnt – die PS4 ist da, hier kommt das play³-Miniabo mit drei Ausgaben für nur 11 EUR. Damit bist Du bestens informiert!

QR-Code scannen und hinsurfen!

shop.playdrei.de

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Schon ein kurzer Blick aufs Magazincover offenbart das Highlight dieser Ausgabe: *Super Mario 3D World*. Mit dieser Spaßgranate liefert Nintendo pünktlich zum Weihnachtsgeschäft einen echten Kracher ab, der wesentlich mehr Abwechslung und Überraschungen bietet, als es auf den ersten Blick scheint. Ist *Super Mario 3D World* also der erhoffte System-Seller, der der Wii U Aufwind verleiht? Das und noch vieles mehr erfahrt ihr natürlich in unserem ausführlichen Test. Doch das ist noch nicht alles! Dank unserer großen Komplettlösung entgeht euch bei eurem Streifzug durchs Pilzkönigreich garantiert kein grüner Stern. Im ersten Teil unserer Lösung verraten wir euch, wie ihr an die Sterne in den ersten fünf Welten rankommt und geben euch praktische Tipps, um leicht Extra-Leben einzuheimsen. So macht das Hüpfen mit Mario, Luigi und Co. besonders viel Freude.

Auch abseits vom neuen Mario-Game strotzt der Test-Bereich vor spannenden Themen. Mit *Assassin's Creed 4: Black Flag* und *Call of Duty: Ghosts* durchleuchten wir zwei hochkarätige Action-Blockbuster. Rollenspieler freuen sich hingegen über unsere Tests zu *One Piece: Romance Dawn* und *Bravely Default: For the Sequel* für den 3DS. Vor allem Letzteres hat sich als echter Hit herausgestellt und gesellt sich somit zu *Etrian Odyssey 4*, *Fire Emblem: Awakening* und *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* in die nunmehr üppige Topriege der 3DS-Rollenspiele.

Falls ihr euch wundern solltet, wo die Wii-/DS-Kanäle abgeblieben sind: keine Sorge, unser Download-Bereich ist immer noch da. Analog zu Nintendos Online-Shop für Wii U und 3DS haben wir unsere Download-Rubrik lediglich namentlich angepasst. Tests von Download-Spielen, DLCs und Titel für die Virtual Console findet ihr also nun im Bereich „Nintendo eShop". Auch unsere Terminliste haben wir uns zur Brust genommen und so richtig auf Vordermann gebracht. Dank der „Neu"- und „Update"-Buttons seht ihr direkt auf den ersten Blick, was sich im Vergleich zur Vorausgabe geändert hat. So wollen wir euch einen noch besseren Überblick über die kommenden Neuerscheinungen für Wii U und 3DS bieten. Darüber hinaus erwartet euch auch diesen Monat wieder ein guter Mix aus News, Retro-Artikeln und den beliebten Community-Seiten. Für noch mehr Infos rund um Nintendo empfehlen wir euch wie immer unseren Internet-Auftritt unter www.n-zone.de.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO 3D WORLD (Test+Tipps)

Seite 26+76

Bei uns bekommt ihr die volle Packung *Super Mario 3D World* serviert!

BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL (Test)

Seite 42

Charmant, traditionell und richtig gut: Nintendo beglückt Rollenspiel-Fans.

NINTENDO eSHOP (Online)

Seite 60

Wir fühlen den aktuellen Download-Spielen für den Nintendo eShop auf den Zahn.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Ganz klar *Super Mario 3D World*. Schlussendlich hat auch jeder aus der Redaktion zumindest zwei, drei Levels lang mitgespielt. Diesem extrem spaßigen Titel konnte sich eben niemand entziehen.
- **N-ZONE-Held des Monats:**
  Der gute Heiko, der für unsere Komplettlösung zu *Super Mario 3D World* unermüdlich die Levels immer und immer wieder spielte, um auch den allerletzten Stern zu ergattern. Und lasst euch gesagt sein: Gerade in den späteren Bonus-Welten ist das richtig schwer! Da das neue *Mario* so dermaßen umfangreich ist, liefern wir euch den Rest der Lösung übrigens nächste Ausgabe nach.
- **Überraschung des Monats:**
  Der große Umfang von *Super Mario 3D World*! Immer, als wir dachten, wir seien in der letzten Welt angekommen, kam noch eine. Und noch eine. Und schon wieder eine mehr! Da waren wir richtig baff, wie viel Spielzeit im neuen Mario-Titel steckt. Respekt, Nintendo!

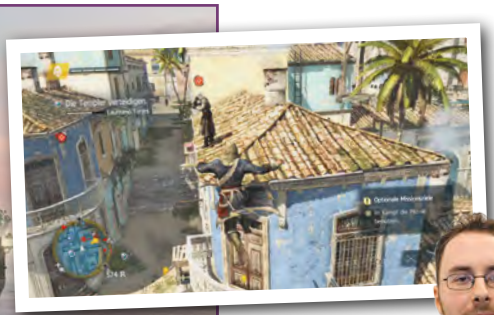
DAS TEAM

01/2014

BENJAMIN

Mit dem ersten 3D-Mario für Wii U hat Nintendo einen richtigen Volltreffer gelandet. In *Super Mario 3D World* gleicht kein Level dem anderen und Spaß und Heiterkeit werden zum Dauerzustand. Warum der Hüpfspiel-Hit das perfekte Weihnachtsgeschenk für jeden Nintendo-Fan ist und vieles Weitere lest ihr in unserem großen Test ab Seite 26.

TEST | SUPER MARIO 3D WORLD



VIKTOR

Riesige Karibik-Spielwelt, toll gemachte Seegefechte, sehr viel spielerische Freiheit und ein herrlich deftiges Piraten-Setting: *Assassin's Creed 4: Black Flag* ist zwar kein wirklich typisches Attentäter-Spiel, dafür aber ein richtig gutes Open-World-Abenteuer.

TEST | ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 14

3DS

Mario Party: Island Tour 16

Inazuma Eleven 3: Team Ogre greift an! 17

TEST

Charts 58

Das Team 19

Kalender 24

Meinungsmache 20

Release-Termine 22

So testen wir 18

Top-Spiele 50

Wii U

Assassin's Creed 4: Black Flag 32

Ben 10: Omniverse 2 40

Call of Duty: Ghosts 36

EDGE (eShop) 61

Mega Man X2 (Virtual Console) 60

Super Mario 3D World 26

Toki Tori (eShop) 62

Uncharted Waters: New Horizons (eShop) 61

3DS

Bravely Default: For the Sequel 42

Donkey Kong (Virtual Console) 63

Harvest Moon: A New Beginning 48

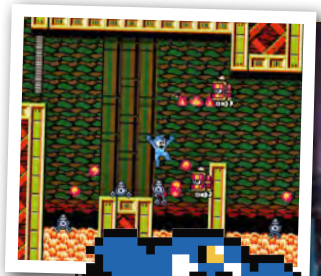
Jett Rocket 2: The Wrath of Taikai (eShop) 60

42

TEST | BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL

SEBASTIAN

Mit diesem JRPG-Geheimtipp liefern Nintendo und Square Enix ein wunderbar klassisches Rollenspiel-Erlebnis im Stil von *Final Fantasy* ab. Warum Marco mit dem Spielen gar nicht mehr aufhören konnte, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test.



68

RETRO | MEGA MAN SPECIAL – TEIL 2

MARCO

Mega Man ist ein absoluter Kultcharakter und nicht umsonst Capcoms Maskottchen. Schließlich ist der japanische Spielehersteller dank ihm erst so richtig durchgestartet. Im zweiten Teil unseres Retro-Specials erfahrt ihr unter anderem, in welchen Spielen der blaue Roboter abseits der Hauptreihe auftauchte und welche Bosse cool und welche eher lahm waren.

Korg M01D (eShop) 63

One Piece: Romance Dawn 46

Picross e3 (eShop) 62

ONLINE

Nintendo eShop 60

VideoGamesZone 64

RETRO

Mega Man 68

N-ZONE-Zeitreise 72

Startseite 66

Terranigma 70

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 86

Super Mario 3D World 76

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds 74

MEINUNGEN

Kolumne 96

Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Assassin's Creed 4: Black Flag, Test 32

Ben 10: Omniverse 2, Test 40

Boogerman – A Pick and Flick Adventure, Retro 67

Bravely Default: For the Sequel, Test 42

Call of Duty: Ghosts, Test 38

Caveman Games, Retro 67

Chester Cheetah – Too Cool to Fool, Retro 67

Child of Light, Vorschau 13

Chuck Rock, Retro 67

Cool Spot, Retro 67

Dark Castle, Retro 66

Donkey Kong, Online 63

EDGE, Online 61

Harvest Moon: A New Beginning, Test 48

Inazuma Eleven 3: Team Ogre greift an!, Vorschau 17

Jett Rocket 2: The Wrath of Taikai, Online 60

Korg M01D, Online 63

Lego Der Hobbit, Vorschau 08

Mario Party: Island Tour, Vorschau 16

Mega Man X2, Online 68

Mega Man, Retro 68

Nintendo Pocket Football, Vorschau 10

One Piece: Romance Dawn, Test 46

Picross e3, Online 62

Persona Q: Schadow of the Labyrinth, Vorschau 07

Pokémon X und Y, Vorschau 09

Super Mario 3D World, Test 26

Super Mario 3D World, Tipps 76

Terranigma, Retro 70

The California Raisins – The Grape Escape, Retro 67

The Girl and the Robot, Vorschau 12

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Tipps 74

Toki Tori, Online 62

Uncharted Waters: New Horizons, Online 61

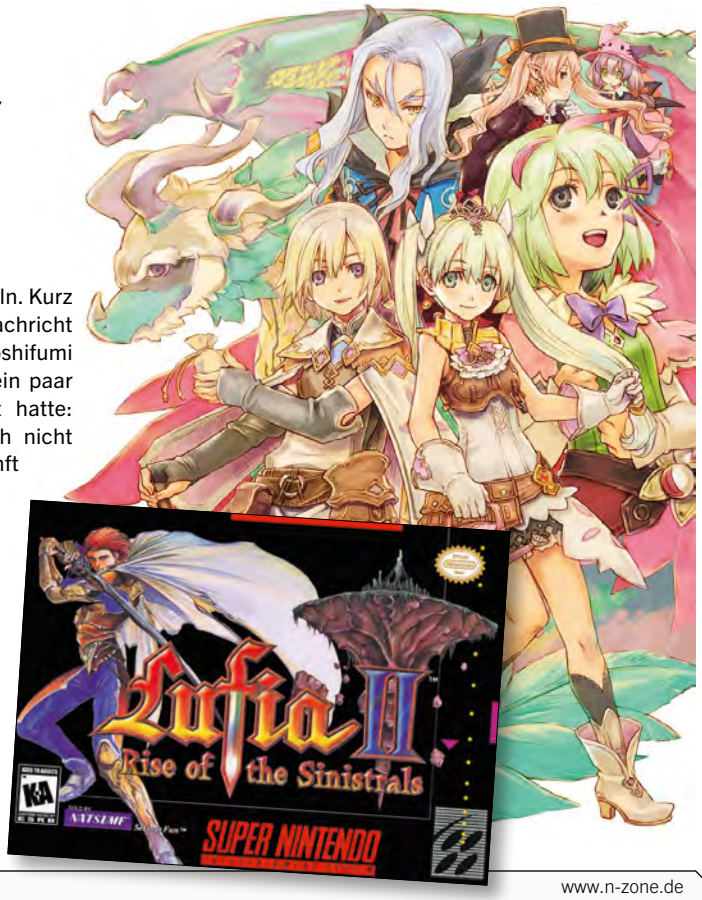
STÜHLERÜCKEN BEI DER N-ZONE

N-ZONE Die N-ZONE-Redaktion erhält gleich doppelt Verstärkung.

Stolze 13 Jahre hat sich der gute Thomas Eder der N-ZONE verschrieben, euch über alle Themen rund um Nintendo informiert und das Magazin schlussendlich als Redaktionsleiter zu dem gemacht, was es heute ist. Doch frei nach dem Motto „Nichts währt ewig" schließt Tom das Kapitel „N-ZONE" nun ab und begibt sich voller Elan in die spannenden Gefilde des Marketings. Das Gute daran: Er mag jetzt zwar woanders sitzen und andere Aufgaben wahrnehmen, doch er bleibt unserem Verlag erhalten. Es kann also sehr gut sein, dass ihr auch in Zukunft hier und da ein paar Zeilen von Thomas in der N-ZONE lesen werdet. Dieses Mal hat er etwa den Download-Test zu *Korg M01D* übernommen. Die Leitung der N-ZONE übernimmt künftig Viktor Eippert, der bereits seit letzter Ausgabe zum Redaktionsteam gehört und für etwas frischen Wind in der N-ZONE sorgen wird. Ihr kennt ihn womöglich schon aus älteren Ausgaben der N-ZONE oder von unserem Schwestermagazin play³, für das er bereits seit über drei Jahren schreibt. Außerdem hat unser bei Stammlesern bereits bestens bekannter Freier Autor Lukas Schmid sein Studium erfolgreich abgeschlossen (Glückwunsch!) und unterstützt uns ab sofort als festangestellter Volontär. In der aktuellen Ausgabe hat Lukas natürlich gleich fleißig mitgeholfen.

DAS AUS FÜR RUNE FACTORY

Biz Studio Neverland ist offiziell bankrott und stellt den Betrieb ab sofort ein.



Ein weiterer Traditions-Entwickler muss für immer schließen: Neverland Co. Ltd., weithin bekannt für die beiden RPG-Reihen *Lufia* und *Rune Factory*, kündigte am 29. November auf seiner Internetseite an, dass alle Arbeiten mit sofortiger Wirkung eingestellt werden. In dem Statement wurde klargestellt, dass die letzten Jahre aufgrund vieler Veränderungen in der Branche sehr hart waren und man fortlaufend Verluste einfuhr. Selbst die Tatsache, dass *Rune Factory 4* der am schnellsten verkaufte Titel der Reihe ist, brachte Neverland kein Glück. Ebenso erfolglos blieb die Suche nach Investoren und damit verbundenen finanziellen Hilfsmitteln. Kurz nach der Schreckensnachricht meldete sich noch Chef Yoshifumi Hashimoto zu Wort, der ein paar Worte des Trostes parat hatte: „Aktuell möchte ich noch nicht verraten, wie es in Zukunft weitergeht und welches Projekt wir als Nächstes anstreben, aber den Mitarbeitern hier und mir geht es gut." Immerhin eine Meldung, die etwas hoffen lässt. Vielleicht hat Neverland ja genauso viel Glück wie Atlus und wird von jemandem übernommen (siehe Seite 9).

DAS JAHR VON PERSONA

3DS Fortsetzungen, Ableger und Tanzspiel: 2014 will Atlus gleich mehrere Titel der äußerst beliebten Rollenspiel-Reihe auf den Markt bringen.

Das Design ist niedlicher gehalten als bei der eigentlichen Hauptserie.

Der Storyverlauf ändert sich, je nachdem welche Figuren ihr mitnehmt.

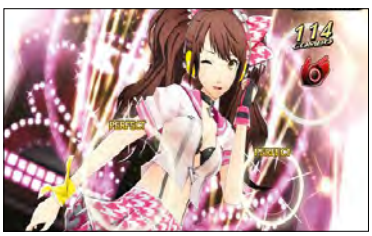
Wie sich das Blatt doch wenden kann: Stand im Sommer noch die Frage im Raum, ob Atlus in der derzeitigen Form zum Ende des Jahres noch existieren wird, kam am 18. September die Rettung durch Sega: Der Publisher übernahm zum 1. November 2013 alle Anteile von Atlus selbst sowie der insolventen Mutterfirma Index Corporation. Um künftige Fortsetzungen der beliebten Atlus-Reihen muss sich also keiner Sorgen machen. Gerade Fans von *Persona* können nächstes Jahr frohlocken, wenn sie gleich mit vier Titeln überschüttet werden! Den glorreichen Anfang macht hier *Persona Q: Shadow of the Labyrinth*, welches exklusiv für den Nintendo 3DS am 5. Juni 2014 erscheinen wird. Handlungsort ist die aus dem vierten Teil bekannte Yasogami High School, in der plötzlich ein mysteriöser Glockenturm auftaucht. Non dem wird gesagt, dass jeder dem Tode geweiht ist, der die Glocken läuten hört. Um diesem Phänomen auf den Grund zu gehen, stellt ihr euch ein Team zusammen, das komplett aus dem Helden-Fundus von *Persona 4* und *Persona 3* besteht. Richtig gelesen: Neben Chie, Naoto und Yosuke könnt ihr auch Junpei oder Yukari in eure Gruppe packen. Mehr als fünf Figuren sind jedoch nicht erlaubt, daher müsst ihr vorher abwägen, wer den Vorzug bekommt. Auch die Charakterklasse solltet ihr dabei nicht außer Acht lassen. Je nachdem, wer in eurer Truppe am Start ist, verändern sich zudem Dialoge und Handlung. Das Spielsystem ist dabei an die *Etrian Odyssey*-Serie angelehnt. Keine große Überraschung, da dessen Director Daisuke Kaneda für *Persona Q* verantwortlich ist. Ein Release außerhalb Japans ist bislang noch nicht angekündigt worden.

PERSONA 4:
THE ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD

Suplex? Ultra? Das klingt doch ein wenig nach Begriffen aus einem Fighting Game! Vollkommen unerwartet hat Atlus ein Update für *Persona 4 Arena* angekündigt, das seit Ende November in den Spielhallen auf Herausforderer wartet. Neben ein paar Änderungen am Spiel selbst kommen auch neue Charaktere hinzu. Eine Konsolenversion soll erst im nächsten Jahr und nur auf der PS3 erscheinen. Die Fortsetzung kommt recht überraschend, da der Hersteller Arc System Works bei solchen externen Auftragsarbeiten normalerweise Updates von vornherein ausschließt.

PERSONA 4:
DANCING ALL NIGHT

Sind schon die beiden anderen Spiele hier als Crossover schon recht ungewöhnlich, wird es mit *Persona 4: Dancing All Night* richtig bizarr. In diesem Tanzspiel, das sehr stark an den Hit *Hatsune Miku: Project DIVA f* erinnert, sind alle Charaktere des vierten Teils vertreten und dancen zu bekannten wie neuen Tönen ab. Hoffentlich ohne Fehler, denn ihr müsst stets im passenden Rhythmus eingeblendete Tasten drücken, sonst schließt die Disco vorzeitig ihre Pforten. Bislang ist *Persona 4: Dancing All Night* nur für die PS Vita angekündigt und soll im Herbst 2014 in Japan erscheinen.



PERSONA 5

Zu viele Spin-offs für euren Geschmack? Ihr wollt lieber endlich eine richtige Fortsetzung haben, die eine Fünf im Namen trägt? Atlus erfüllt euch diesen Wunsch und arbeitet parallel am nächsten großen *Persona*-Teil. Hier halten sich die Macher mit Informationen aber noch sehr bedeckt. Mehr als ein Teaser-Bild, bei dem fünf Stühle mit Gefängnisketten zu sehen sind, hat man bislang noch nicht gezeigt. Außerdem hält man genau wie bei den Vorgängern einen Schritt zur nächsten Konsolengeneration noch nicht für nötig. *Persona 5* erscheint demnach nicht auf der Playstation 4, sondern auf der PS3. Im Winter 2014 dürfen Japaner zuschlagen.

MARIO TRIFFT MAHJONG

Biz Nintendo bringt in Japan ein komplettes Spielset heraus.

Wie ihr sicher schon dank unseres dreiteiligen Historien-Features wisst, war Nintendo nicht immer ein Hersteller von Videospiel-Hardware samt dazugehöriger Games. Schon vor über 100 Jahren verdiente Nintendo sich seine Brötchen mit Hanafuda und anderen traditionellen Spielkarten. Selbst heute noch, wenn auch nicht mehr im ganz so großen Stil. Ab sofort dürft ihr auf ihrer offiziellen japanischen Internet-Plattform für umgerechnet knapp 140 Euro ein Mahjong-Spielset erwerben. Ein stolzer Preis, aber ein echtes Schnäppchen, wenn man die wirklich teuren Editionen zum Vergleich nimmt, die fast auf die 1.000 Euro zugehen. Kleine Details machen das Mahjong-Set von Nintendo zu etwas Besonderem: Auf den Chips ist der Firmenschriftzug zu lesen, die Verpackung selbst trägt das alte Wasserzeichen aus früheren Tagen. Ein Release außerhalb Japans? Eher kommt ein *Zelda* für die Xbox One!

EIN HOBBIT AUF KONSOLEN

Wii U Warner Bros. Interactive bestätigt Entwicklung für Wii U und 3DS.

Gerade erst läuft der zweite Teil von Bilbo Beutlins Abenteuer in den Kinos an, da überrascht Warner Bros. mit der Meldung, dass sie ein offizielles Videospiel zu dem Film herausbringen. Nun gut, wirklich überraschend ist das jetzt nicht, wurde in den letzten Jahren doch so ziemlich jedes große Franchise in Plastik gegossen und legolisiert. Das 2014 erscheinende Spiel wird aber nicht nur die Ereignisse von *Smaugs Einöde* beinhalten, sondern auch die von *Eine unerwartete Reise* nacherzählen. Alle in den Filmen vorkommenden Lokalitäten, etwa Hobbingen, sollen enthalten und mit der Figur eurer Wahl frei erkundbar sein. Inhaltliche Unterschiede zwischen den beiden Versionen soll es nicht geben, auch wenn *Der Hobbit* auf der Wii U natürlich um einiges besser aussehen wird.

DATING PER HANDHELD

3DS Die virtuelle Freundin bringt nächstes Jahr viele Goodies mit sich.

©Konami Digital Entertainment

※商品画像は開発中のイメージです。

Eine weitere populäre Spielereihe, die außerhalb Japans bislang noch nicht erschien, da mit einem Erfolg im Westen eher weniger zu rechnen ist: Nach einem Wechsel auf eine neue High School müsst ihr in *LovePlus* versuchen, das Herz von einer der Mitschülerinnen, die zur Auswahl stehen, zu gewinnen. Seit ihrem Debüt auf dem DS ist die Serie dermaßen beliebt, dass Nintendo nächstes Jahr für den nächsten Teil *New LovePlus* + gleich drei limitierte Editionen herausbringt. Enthalten sind, neben einem 3DS XL mit dem Mädchenmotiv eurer Wahl, das Spiel selbst, ein 40-seitiges Booklet und eine CD, auf der der jeweilige Charakter romantische Sätze in euer Ohr flüstert.

SEGA GEWÄHRT ZUGRIFF AUF SEINE SERIEN

Biz Neu erworbenes Studio darf in Zukunft IPs und Marken von Sega verwenden.

Glaubt man den Worten von Naoya Tsurumi, Chief Operation Officer bei Sega Sammy, soll nach der Übernahme von Index Corporation, und damit automatisch auch Atlus, vieles so weiterlaufen wie bisher. In einem Interview bezog der Sega-Mitarbeiter Stellung zu den Sorgen einiger Fans, die befürchten, dass Atlus nun erhebliche Einschnitte bei der Produktion seiner Titel hinnehmen müsse. Tsurumi versicherte hier: „Zwar sind Sega und Index jetzt zusammengewachsen, sie sollen jedoch weiterhin unabhängig voneinander an ihren Serien arbeiten. Ganz ähnlich verfahren wir ja mit Relic, einem westlichen Studio, das Sega im Januar 2013 erworben hat“. Weiterhin sieht der COO einen großen Vorteil darin, weil man mit Atlus einen Hersteller für sich gewann, der sich auf Rollenspiele spezialisiert hat. „Bei diesem Genre war Sega nie breit oder erfolgreich vertreten“, so Tsurumi. Ferner will Sega den neu dazu gekommenen Teams die Möglichkeit bieten, Serien wie *Space Channel 5* oder *Jet Set Radio* in eigene Titel einzubauen. Ankündigungen in dieser Richtung gab es bislang noch nicht, da die Verschmelzung beider Unternehmen erst kürzlich erfolgte. Doch man darf sicher sein, in Zukunft auf solche Crossover-Titel zu treffen.

BISLANG UNENTDECKTE POKÉMON & POKÉMON-ENTWICKLUNGEN

3DS *Pokémon X* und *Y* halten für die Zukunft noch einige Überraschungen bereit!

Über zwei Monate nach der Veröffentlichung von *Pokémon X* und *Y* dürften die meisten von euch die Kalos-Region bereits ausgiebig erkundet und deren Geheimnisse erforscht haben. Aber wirklich alle Geheimnisse? Offenbar haben die Entwickler für spätere Events vorgesorgt und wie bereits in früheren Spielen drei Mysteriöse Pokémon integriert: Diancie (Typ Gestein/Fee), Volcanion (Typ Feuer/Wasser) und Hoopa (Typ Psycho/Geist). Von ihrer Existenz erfahren hat man bisher nur durch Auslesen der Spieledaten, offiziell sind die drei noch nicht enthüllt worden. Gleiches gilt übrigens auch für zwei Mega-Entwicklungen, nämlich die von Latias und Latios. In ihren Mega-Formen sehen sich die beiden Legendären Pokémon zum Verwechseln ähnlich und besitzen eine türkise Färbung. Abschließend erfuhren die Entdecker sogar noch davon, dass ein Flabébé mit besonderer Färbung im Spiel bekämpft werden kann. Dabei handelt es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um das Flabébé von Azett, das am Ende der Handlung von *X* und *Y* zu seinem Besitzer zurückfindet. Es bleibt also spannend rund um die aktuellen *Pokémon*-Editionen!

Event-Verteilungen haben eine Tradition in der *Pokémon*-Reihe: Zuletzt wurden Dialga, Palkia und Giratina als schillernde Versionen unter die Fans gebracht.

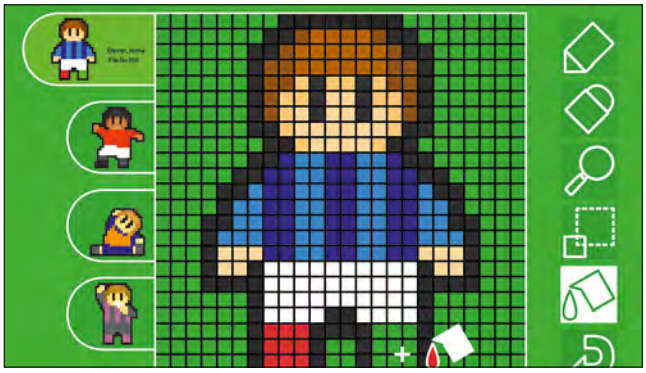
Latias und Latios in ihren ursprünglichen Formen vor einer möglichen Mega-Entwicklung.

NINTENDO POCKET FOOTBALL

3DS Nintendo macht euch nächstes Jahr zu waschechten Fußball-Managern!

Aus Japan direkt nach Europa: Das in Nippon als *Pocket Soccer League: Calciobit* veröffentlichte Fußballmanagerspiel kommt unter dem Namen *Nintendo Pocket Football Club* nächstes Jahr in den europäischen 3DS-eShop. Hier könnt ihr so richtig den Kloppo raushängen lassen und müsst dabei nicht einmal auf die Tribüne, wenn ihr eure Mannschaft zu lautstark vom Spielfeldrand motiviert. Von der Gestaltung des Club-Logos über die Mannschaftsaufstellung bis hin zu Taktik und Formation könnt ihr so ziemlich jede relevante und irrelevante Kleinigkeit einstellen. Es steht euch also frei, ob ihr eine gut ausgebaute Viererkette in der Abwehr habt oder an der Front auf zwei Stürmer setzt. Ein lokaler und ein Online-Mehrspielermodus sorgen dabei für ordentlich Konkurrenz, damit ihr jederzeit einen Gegner zur Hand habt, mit dem sich euer Team messen kann. Macht euch also schon ein paar Gedanken, Anfang nächsten Jahres kommt es zum Anpfiff! Das Spiel könnt ihr dann als Einstimmung auf die WM in Brasilien nehmen.

Die Spieler sehen sich allesamt etwas ähnlich. Einzelleistungen sind aber ohnehin eher zweitrangig. Wichtiger ist, dass die Mannschaft als Ganzes funktioniert!



Kennt einer noch *Mario Paint* für das SNES? Dort konntet ihr mit einem ähnlichen Verfahren wie hier Stempel kreieren. Viel Spaß beim Erstellen eures Trikots!

NEUE GENERATION KOMMT

Biz Sind die Playstation 4 und die Xbox One schon bald wieder wertlos, EA?

Patrick Soderlund, Vizepräsident von Electronic Arts, ist sich sicher: Die neue Konsolengeneration, die mit der Wii U vor einem Jahr begonnen hat und jetzt durch die PS4 und Xbox One erweitert wurde, wird eine deutlich kürzere Lebensdauer haben. Während PS3, Xbox 360 schon fast acht Jahre auf dem Buckel haben, soll es bis zum nächsten Wechsel nicht mehr so lange dauern. Schon 2018 oder 2019 soll einer der drei Publisher mit einem neuen Gerät die Läden stürmen. Hierbei handelt es sich bislang jedoch um nicht mehr als Kaffeesatzleserei. Für die Wii U befinden sich allein für 2014 etliche Kracher in der Pipeline. *Bayonetta 2*, *Mario Kart 8* oder *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* sind nur einige wenige davon. Auch die Konkurrenz fährt erst jetzt die dicken Geschütze auf. Es dürfte Microsoft, Nintendo und Sony ganz gelegen kommen, wenn sich ihr neues System etwas länger am Markt etabliert. Immerhin ist die Entwicklung einer Konsole mit mehreren Jahren Aufwand ein sehr teures Vergnügen.

Laut Patrick Soderlund von EA werden Wii U, PS4 und Xbox One schon in fünf bis sechs Jahren von Nachfolgern ersetzt. Na, daran zweifeln wir aktuell aber, lieber Herr Soderlund.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

SHENMUE III ERSCHEINT DOCH NICHT

Kaum ein anderes Spiel wird nach wie vor weltweit so herbeigesehnt wie *Shenmue III*. Viele gehen sogar so weit, dass sie sagen, Sega solle einfach nur die Story zum Abschluss bringen und auf innovatives Gameplay verzichten. Ein Markeneintrag beim europäischen Patentamt, betitelt als „*Shenmue III*", entfachte dann gleich mal die rege Hoffnung, dass es endlich so weit ist. Nach einem Tag des Bangens kam von Sega Europa dann die traurige Mitteilung, dass der Eintrag ein Fake sei. Ursprünglich sollte aus *Shenmue* mal eine siebenteilige Serie werden, doch horrende Entwicklungskosten (damals war die Serie de teuerste Videospiel-Reihe aller Zeiten) ließen diese Pläne in sich zusammenfallen.

LOUVRE OHNE REGION-LOCK

Mit Aussagen wie „Die Zeiten von Nintendo-Hardware ohne Regionalsperre sind vorüber" machte sich Satoru Iwata bestimmt keine Freunde. Selbst Handhelds – seit jeher mit jedem Spiel aus jedem Winkel der Erde kompatibel – sind mit dem 3DS an ihre Region gebunden. Eine erfreuliche Ausnahme macht der Publisher nun mit der Software *Nintendo 3DS Guide: Louvre*. Bei diesem virtuellen Museumsführer, der sämtliche Werke des berühmten Pariser Museums näher vorstellt, macht es keinen Unterschied, welches Modul ihr in den Schacht steckt. Kompatibel ist die Software mit jedem 3DS-System.

MARIO VERKAUFT SICH SCHLEPPEND

Traumwertungen rund um den Globus und einer 92 in der N-ZONE zum Trotz konnte *Super Mario 3D World* die japanischen Verkaufscharts in der ersten Woche nicht erobern. In den ersten zwei Wochen ging das Jump & Run fast 140.000 Mal über die Ladentheke – kein Vergleich zu den fast zehn Mal so vielen Exemplaren, die noch *New Super Mario Bros. Wii* 2009 erzielte. Hier macht sich wohl der noch geringe Verbreitungsgrad der Wii U bemerkbar, der aktuell weltweit bei knappen vier Millionen Geräten liegt. Dass die nicht alle in Japan verkauft wurden, ist natürlich logisch.

SONY WÜNSCHT NINTENDO VIEL ERFOLG

Ein solch aggressiver Konkurrenzkampf wie in den 90ern herrscht heutzutage nicht mehr vor, von einer Freundschaft kann man zwischen Nintendo, Sony und Microsoft allerdings auch nicht reden. Der Präsident von Sony Worldwide Studios, Shuhei Yoshida, gab nun erstaunlich freundliche Worte Richtung Big N von sich. Nintendo sei, laut Yoshida, immer ein sicherer Garant für hohen Spielspaß und die Wii U sei eine gut durchdachte Fortsetzung dieses Konzepts. „In Zeiten, wo Smartphones und Tablet-Gaming auf dem Vormarsch sind, müssen Sony und Nintendo beide erfolgreich sein, um bestehen zu können". Der Mann muss es wissen, immerhin hat er gleich zwei Wii Us zu Hause stehen!

LIEFERUNG PER ROBOTER-DROHNE

Die Zukunft ist auf einem schnellen Vormarsch: Der Online-Händler Amazon plant für das Jahr 2015, einen Lieferservice mit vollautomatischen Drohnen zu etablieren. In den USA soll es dann möglich sein, sich Pakete per Flugroboter direkt an die Haustür liefern zu lassen. Amazon ist zuversichtlich, bis dahin die Sicherheitsregeln der Federal Aviation Administration zu lockern, damit dieses Unterfangen Wirklichkeit wird. In Deutschland wäre dies aufgrund einer ähnlichen Gesetzeslage nicht möglich und es ist vorauszusehen, dass es hier keine Ausnahme geben wird. Eine nette, futuristische Idee bleibt es aber dennoch.

YOUTUBE SCHAUEN AUF DEM 3DS

3DS Offizielle App der Seite ab sofort kostenlos verfügbar.

Lange angekündigt, jetzt endlich erschienen: Mit der offiziellen Youtube-App ist es ab sofort möglich, Videos des Online-Portals auf eurem Handheld zu schauen. Verwendet wird hierfür der obere Bildschirm, während ihr gleichzeitig auf dem Touchpad durch weitere Playlists scrollen könnt. Zudem bekam die gleiche App für die Wii U ein Update für eine ähnliche Funktion spendiert. Das Touchpad kann zum Suchen benutzt werden, auf dem Fernseher läuft derweil ein zuvor gestartetes Video. Diese App ist übrigens kostenlos.

JAPANISCHE FERNSEHSHOW ZUM NACHSPIELEN

3DS Maximales Nostalgie-Gefühl dank *Game Center CX: Arino in District 3.*

Seit über zehn Jahren läuft in Japan die Fernsehshow *Game Center CX*, in welcher der Moderator Shinya Arino populäre Retro-Klassiker vor der Kamera durchzockt, die meisten davon auf dem Famicom System. Viele der ausgewählten Titel sind aber entweder frustrierend schwer, von drittklassiger Qualität oder gleich beides zusammen. Nicht selten überschreitet Arino das festgelegte Zeitlimit von 24 Stunden, sofern er vorher nicht Unterstützung durch sein Team erhält, zum Beispiel in Form eines Cheat-Codes für unendlich viele Continues. In erster Linie geht es in *Game Center CX* um viel Nostalgie, was nun im offiziellen 3DS-Spiel genauso gut rüberkommen soll. Dort durchlebt ihr Arinos Jugend und quält euch mit vergleichbaren Minispielen, die vielen Klassikern nachempfunden sind.

THE GIRL AND THE ROBOT

Wii U Kickstarter hilft: Version für Wii U soll im Winter 2014 erscheinen.

Wieder mal was Neues von der Crowdfunding-Front. *The Girl and the Robot* ist das erste Spiel des jungen Publishers Flying Carpets. Das Projekt wurde über Kickstarter finanziert und sollte ursprünglich gar nicht für Wii U erscheinen. Da das vielverprechende Spielkonzept jedoch unverhofft viel Geld in die Kassen der Macher spülen konnte, ist die Wii-U-Fassung inzwischen beschlossene Sache. In dem Action-Adventure begleitet ihr ein junges Mädchen und ihren mechanischen Beschützer auf der Flucht vor einer bösen Königin und wechselt bei Rätseln immer frei zwischen den beiden hin und her.

Die farbenfrohe Umgebung täuscht: Beide Charaktere sind auf der Flucht.

THE WITCHER 3: WILDE JAGD

Biz Aktuell ist wohl eher keine Umsetzung für Nintendos Konsole in Aussicht.

Wenig überraschend, aber dennoch schade: Das vielversprechende Mittelalter-RPG *The Witcher 3: Wilde Jagd* wird nicht für Nintendos Heimkonsole umgesetzt werden. „Momentan planen wir *The Witcher 3* nicht auf der Wii U zu veröffentlichen. Wir konzentrieren uns darauf, das Spiel für PS4, Xbox One und PC zu entwickeln und hier das Bestmögliche rauszuholen“, so der Kommentar des polnischen Studios. Gut getan hätte der Titel dem Wii-U-Lineup allemal. Das einzig vielversprechende Action-RPG für 2014 ist bislang *Xenoblade 2*, und selbst hier ist ein Release im nächsten Jahr noch nicht sicher.

„Haltet ein, edler Herr! So reitet doch lieber in Richtung Pilzkönigreich, wo die holde Prinzessin Wii U wartet!“

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Aus der Mottenkiste der Videospiele steigt ein Helikopter auf: EA beantragte unlängst Markenschutz für Desert Strike, das Kennern noch aus seligen Super-Nintendo-Zeiten ein Begriff sein könnte. Möglicherweise ist der Markenschutz ein Hinweis darauf, dass sich ein Remake in Arbeit befindet. Vielleicht erscheint der Klassiker aber auch einfach nur im eShop. Doch selbst das wäre sehr wünschenswert, denn Desert Strike sowie seine actionreichen Nachfolger haben immer viel Spaß bereitet.

Ausschreibungen von Stellenangeboten sind immer ein deutlicher Hinweis darauf, dass bei Entwicklerstudios etwas im Busch ist. EA Canada sucht im Moment einen Animation Director für ein „großes Star-Wars-Open-World-Actionspiel für Next-Gen-Konsolen“. Wie wir EA kennen, muss das jedoch nicht zwangsläufig die Wii U einschließen. Ebenfalls bleibt zu hoffen, dass das eventuelle Spiel nicht das gleiche Schicksal erleidet wie The Old Republic, Star Wars 1313 oder Alderaan.

NEUE INFOS ZU CHILD OF LIGHT

Wii U In einem Interview verrieten die kreativen Köpfe von Ubisoft neue Details zum kommenden Wii-U-Download-Spiel *Child of Light*, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Wenig war bisher bekannt zum kommenden 2D-RPG *Child of Light*, das 2014 für den eShop der Wii U erscheinen soll und auf der Grafik-Engine von *Rayman Legends* basiert. Mitte November wurde jedoch erstmals ein Gameplay-Video des Spiels gezeigt. Im Interview mit dem Online-Magazin *Nintendolife* gaben Creative Director Patrick Plourde und Story-Schreiber Jeffrey Yohalem zudem einige neue Infos zum eigentlichen Spiel preis. So holten sich die Entwickler bei der Gestaltung der Story Inspiration bei Klassikern wie *Alice im Wunderland* und *Peter Pan*: Ihr übernehmt die Kontrolle über das Mädchen Aurora, die es im Jahre 1895 auf den verlorenen Kontinent Lemuria verschlägt. Nun muss sie sich zum Schloss der bösen Königin der Nacht begeben, um mithilfe eines magischen Spiegels in die normale Welt zurückzukehren. Coole Idee: Die Dialoge im Spiel werden in Reimform vorgetragen. Entscheidungen des Spielers sollen außerdem Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben. In den rundenbasierten Kämpfen, die auch im Koop-Modus bestritten werden können, wird Timing eine große Rolle spielen. Bezüglich spezieller Gamepad-Features wollen die Entwickler noch nichts verraten.

Child of Light sieht auf den ersten Blick aus wie ein Jump & Run. In Wahrheit handelt es sich bei dem künstlerisch gestalteten Abenteuer aber um ein Rollenspiel.

Ihr übernehmt die Kontrolle über Aurora, ein Kind, das plötzlich auf einem magischen Kontinent aufwacht – und natürlich wieder zurück nach Hause möchte.

NINTENDO HEBT AB

Biz Big N setzt in Amerika seit Kurzem auf ein ungewöhnliches Werbekonzept: Wartende Flugzeug-Passagiere können sich dort die Zeit mit Wii-U-Titeln vertreiben.

Auf der Suche nach Möglichkeiten, potenziellen Kunden Konsolen und Spiele schmackhaft zu machen, kommen Videospiel-Hersteller immer wieder auf kreative Ideen. So auch Nintendo of America: Der US-Ableger des Mario-Konzerns hat nun eine Abmachung mit der Fluglinie Southwest Airlines geschlossen, die beinhaltet, dass auf ausgewählten Flughäfen im Land spezielle Bereiche geschaffen werden, in denen Flugreisende sich die Zeit mit allerlei Nintendo-Titeln vertreiben können. Im Detail handelt es sich dabei um Flughäfen in Atlanta, Chicago, Dallas, Denver, St. Louis und Tampa Bay. Zum Start der Kampagne überreichte ein Nintendo-Mitarbeiter im Mario-Kostüm zudem an 100 glückliche Passagiere, die auf dem Weg nach Dallas waren, 100 Wii-U-Konsolen. Auch in Zukunft ist wohl mit weiteren Nintendo-Goodies für Flugreisende zu rechnen. Für Europa und den Rest der Welt sind ähnliche Aktionen derzeit noch nicht angekündigt. 3DS-Konsolen für lange, transatlantische Flüge oder spaßige Runden mit *Super Mario 3D World* und Co., wenn ein Flug wieder einmal mit Verspätung startet, würden wohl aber auch bei uns gut ankommen.

Southwest Airlines arbeitet in Amerika mit Nintendo zusammen – da darf natürlich ein Auftritt des berühmtesten Klempners der Welt auf keinen Fall fehlen.

Insgesamt 100 Konsolen wurden an zufällig ausgewählte Flugreisende überreicht. Ob wir in Europa auch irgendwann mit einer ähnlichen Aktion rechnen können?

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2014

Auch diesen Monat beweist sich Mario als echter Dauerbrenner in den Most-Wanted-Charts unserer Leser. Vor allem die Vorfreude auf *Super Mario 3D World* ist ungebrochen. Wie gut der Hüpf-Spaß letztendlich geworden ist, könnt ihr in unserem Test ab Seite 28 lesen. Aber auch zu *Mario Party: Island Tour* für den 3DS haben wir neue Infos parat. Auf Seite 18 erfahrt ihr, wann der Party-Spaß losgehen kann.

Wii U	Super Mario 3D World	29. Nov. 2013	Jump & Run
Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2014	Sport
3DS	Mario Party: Island Tour	17. Jan. 2014	Geschicklichkeit

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)

Jetzt wo *Super Mario 3D World* erschienen ist, bugsiert sich *Mario Kart 8* erneut auf der Spitze der am meisten erwarteten Spiele der Redaktion.

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** Frühjahr 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Beat 'em Up

3 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

4 BAYONETTA 2 (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

5 WATCH DOGS (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Frühjahr 2014
Hersteller: Ubisoft **Entwickler:** Ubisoft Montréal **Genre:** Action

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

Fast schon im Wochentakt kündigt Nintendo inzwischen neue Kämpfer für *Super Smash Bros.* an und veröffentlicht neue Bilder. Aber die große, geballte Info-Bombe bleibt weiterhin aus. Unsere Leser stört das nicht, die wollen den Prügelspaß immer noch am liebsten sofort haben. Wir übrigens auch!

3 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Februar 2014

Mit dem neuen *Donkey Kong Country* bringt Nintendo schon im Februar den nächsten Hit auf die Wii U. Klar, dass unsere Leser kaum erwarten können, wieder mit Donkey Kong und seiner Gang durch den Dschungel zu hüpfen und Bananen zu horten.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

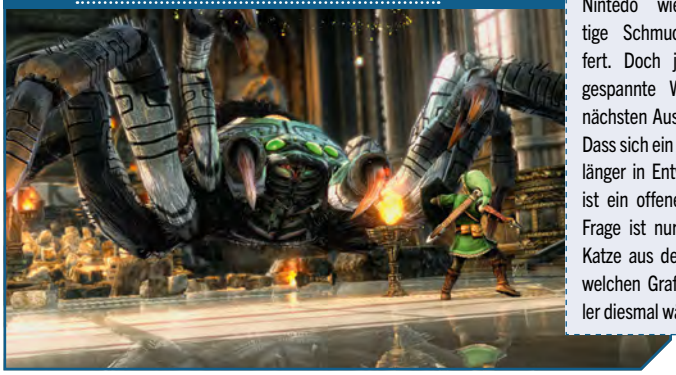
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

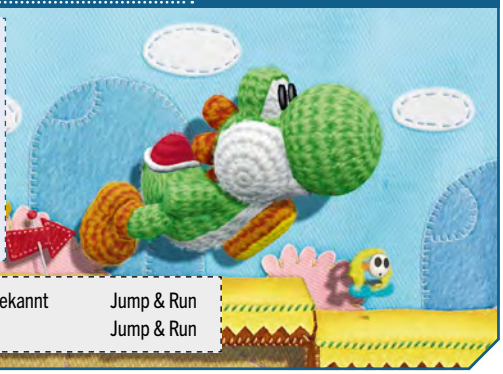
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Nicht bekannt



Mit *The Windwaker HD* und *A Link Between Worlds* hat Nintendo wieder zwei richtige Schmuckstücke abgeliefert. Doch jetzt beginnt das gespannte Warten auf Links nächsten Ausflug auf die Wii U. Dass sich ein neues *Zelda* schon länger in Entwicklung befindet, ist ein offenes Geheimnis. Die Frage ist nur, wann Big N die Katze aus dem Sack lässt und welchen Grafikstil die Entwickler diesmal wählen werden.

5 YOSHI (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014



Spätestens seit *Super Mario World 2: Yoshi's Island* ist der grüne Saurier mehr als nur ein Nebendarsteller. Kein Wunder, dass nun sogar gleich zwei Spiele mit Yoshi in der Hauptrolle anstehen. Wir sind schon sehr gespannt, was Nintendo da in petto hat. Und unsere Leser offensichtlich ebenfalls.

Wii U	Yarn Yoshi	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	Yoshi's New Island	2014	Jump & Run

6 BRAVELY DEFAULT (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 6. Dezember 2013

Kurz vor seiner Veröffentlichung am 6. Dezember schafft es das charmante Oldschool-Rollenspiel *Bravely Default: For The Sequel* sogar auf die sechste Position der meisterwarteten Spiele unserer lieben Leser. Ob die große Vorfreude gerechtfertigt ist, erfahrt ihr in unserem großen Test ab Seite 44.

7 LAYTON VS ACE ATTORNEY (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Frühjahr 2014

8 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

9 WATCHDOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** Frühjahr 2014

10 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

Ist das etwa die Rainbow Road? Viele Settings sind Nintendo-Freunden vertraut, langweilig wird es aber dennoch nicht.

MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Geschicklichkeit Marios mobiler Partyservice startet den Countdown. 2014 steigt Nintendos beliebte Fete auch auf dem Nintendo 3DS und bringt allerlei Spiel und Spaß auf den Handheld.

Auf der November-3DS-Direct-Show gewährte Nintendo-Europa-Präsident Satoru Shibata frische Einblicke in *Mario Party: Island Tour*. Das 80 Minispiele starke 3DS-Modul bietet sieben brandneue Spielbretter und verspricht, die Features des Handhelds bestens auszureizen. Dazu sind sämtliche Minispiele extra für den 3DS designt worden. Laue Aufgüsse bekannter Minigames soll es nicht geben.

Turmhoher Spielspaß

Um eine möglichst abwechslungsreiche und interessante Spielerfahrung zu bieten, soll der neue Modus „Gegen die Zeit“ versierte Spieler zur Highscorejagd animieren. Hier meistert ihr so schnell wie möglich zehn Minispiele hintereinander. *Mario Party*-Asse sind hierbei im Vorteil: Für das Erreichen von Spezialaufgaben gibt es nämlich Zeitgutschriften von jeweils drei Sekunden. Wer genug von der Hatz auf Bestzeiten hat, der kann sein Glück auch in Bowsers Minispielturm versuchen. Auf 30 Etagen warten zahlreiche Minispiel-Herausforderungen, die alle fünf Stockwerke von einem Bosskampf unterbrochen werden. Da geht es beispielsweise gegen übereinandergestapelte Gumbahorden oder vor einer Lavakulisse in den Kampf gegen einen Kettenhund.

Streetpass-Features

Gute Neuigkeiten gibt’s auch an der Mehrspielerfront. In *Mario Party: Island Tour* könnt ihr via StreetPass unterwegs bis zu zehn Gegenspieler treffen und dann gegen ihre StreetPass-Daten antreten. Schließlich warten auch noch ein paar wirklich coole, 3DS-exklusive Gameplay-Features. Per Bewegungssteuerung leuchtet ihr Geister an, steuert lustige Murmeln und navigiert geschickt Hängegleiter, mit denen ihr euch Rennen liefert. Die vielleicht beste Nachricht auf dieser Direct war jedoch, dass ihr für Multiplayer-Spaß lediglich ein Modul benötigt. *Mario Party: Island Tour* unterstützt nämlich glücklicherweise „Download-Play“. So spart man beim Feiern Geld. Bravo Nintendo, die Party kann kommen!

Sebastian Zelada

Fang den Gumba: Wer das Lasso geschickt schwingt, angelt sich gleich mehrere der Pilzköpfe auf einmal. Peach und Yoshi haben den Bogen raus.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Bewährter Mario-Partyspaß zum Mitnehmen. Da greif ich doch gerne zu.“

Als langjähriger Fan der Serie habe ich mich sehr auf Marios erste Handheld-Eskapade gefreut. Die Anzahl der Minispiele scheint mir angemessen zu sein, jetzt muss nur noch die Qualität stimmen. Meine größte Sorge: Hoffentlich sind keine lahmen Lückenfüller unter den Minispielen anzutreffen. Ansonsten mache ich mir keine Gedanken. Die Spielbretter sehen nämlich äußerst unterhaltsam aus und einige haben das Zeug, sich zu den besten der Serie zu gesellen. Schade, dass es dieses Jahr nicht mehr mit der Party geklappt hat, doch Januar ist nicht mehr weit entfernt. Dann startet das Softwarejahr 2014 eben umso furioser.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Pac-Man Party 3D
Termin: 17. Januar 2014

Screen-Info: Die Screenshots auf dieser Seite stammen von Nintendo höchstselbst und geben die tatsächliche Qualität des Spiels angemessen wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wettkampfgedanke: Auch im dritten Teil der Reihe trefft ihr auf zahlreiche gegnerische Teams, gegen die ihr spielt.

INAZUMA ELEVEN

TEAM OGER GREIFT AN!

Rollenspiel Aller guten Dinge sind drei! Team Oger komplettiert die neue *Inazuma*-Trilogie und verrät uns Näheres zu einem Familienmitglied des Serienhelden Mark Evans.

Drei Monate nach der Invasion der Erde durch die Alius Academy müssen die tapferen Fußballrecken um Serienheld Mark Evans bereits wieder die Fußballschuhe schnüren. Die Jungstars nehmen an einem Trainingscamp teil, um die besten Spieler Japans für das Team Inazuma Japan zu bestimmen. Bereits hier wird klar, dass sich der dritte Teil der Serie in seinen Grundzügen nicht weit von den Vorgängern entfernt. Wieder einmal geht es darum, eine schlagkräftige Truppe an talentierten Fußballspielern zusammenzustellen, um im Football Frontier International gegen die weltbesten Teams anzutreten.

Sprung in die Zukunft?

Inazuma Eleven 3: Team Oger greift an! erweitert den als Trilogie konzipierten dritten Teil der Serie. War *Inazuma Eleven 2* bereits in zwei Spiele aufgeteilt, treibt der Nachfolger das Prinzip nun auf die Spitze. Die Versionen *Kettenblitz* und *Explosion* sind bereits seit September erhältlich. Wollt ihr jedoch die komplette Geschichte erfahren, müsst ihr auch *Team Oger greift an!* spielen. Hier erfahrt ihr mehr über Cannon Evans, den Ur-ur-Enkel von Mark Evans aus der Zukunft. Manche werden die Aufteilung der Story auf insgesamt drei Spiele als geschickten wirtschaftlichen Schachzug des Herstellers werten, andere sich über Geldschneiderei aufregen. Im Endeffekt liegt die Entscheidung bei euch. Zumindest spielerisch wird sich *Team Oger greift an!* nicht allzu sehr von den anderen Versionen des dritten Teils unterscheiden. So werden beispielsweise die mit *Kettenblitz* und *Explosion* eingeführten Kettenschüsse wieder mit an Bord sein.

Durchschlagend: Die Spezialtricks und -schüsse sind wieder spektakulär in Szene gesetzt und sorgen für Effektivität in den Zweikämpfen und vor dem Tor.

Spielertransfer mal drei

Natürlich werden Besitzer von *Team Oger greift an!* umfangreiche Tauschgeschäfte mit Spielern der Versionen *Explosion* und *Kettenblitz* betreiben können. Handelt ihr, könnt ihr Items und Spieler freischalten, die ihr auf normalem Wege niemals zu Gesicht bekommen würdet. Ob das jedoch den erneuten Kauf lohnt, wird unser Test nächstes Jahr zeigen!

Sebastian Zelada

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Hoffentlich baut Level-5 die Stärken der Serie noch weiter aus."

Die *Inazuma*-Serie ist gerade für jüngere Semester ein großer Spaß. Wer die *Kickers* mochte, sollte einen Blick riskieren; Serienfans werden sowieso zugreifen. Und auch wenn mir der ungewöhnliche Fußball-Rollenspiel-Mix schon seit Teil eins sehr zusagt, werde ich mit der Veröffentlichungspolitik nicht warm. Der neueste Ableger der Serie wird nun schon auf drei Spiele aufgeteilt. Sinn macht das nur aus Sicht des Geldbeutels der Entwickler. Im Endeffekt muss jeder für sich entscheiden, ob die Storyvariante um Mark Evans' Ur-ur-Enkel die abermalige Investition wert ist. Spielerisch wird der Titel sicherlich wieder fein. Grafisch bleibt die Serie aber seit Jahren stehen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level 5
Alternative: Inazuma Eleven 3: Kettenblitz/Explosion
Termin: 14. Februar 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen geradewegs aus Nintendos November-Direct-Show. Sie zeigen echte Gameplay-Szenen des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - **Spieler Offline:** 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

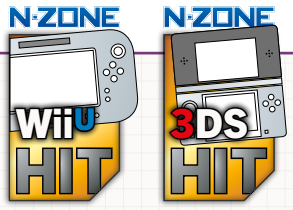
WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS



N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

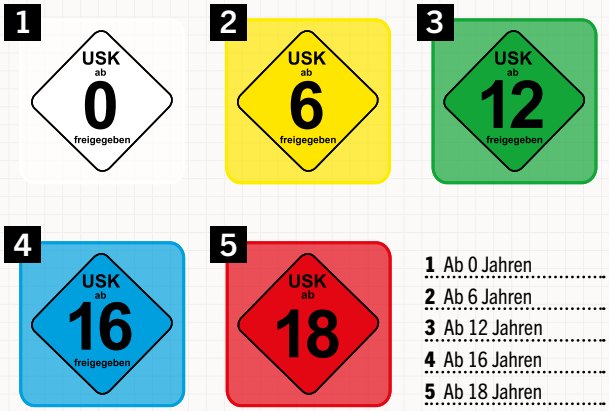
ONLINE

Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (27, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Pikmin 3 (Wii U), Super Mario 3D World (Wii U), Pokémon Y (3DS), XCOM: Enemy Within (PS3)
Hört gerade: Diverse Nightcore-Remixes
Trinkt: Auf dem Foto einen fantastischen Cocktail im Leons – eine meiner liebsten Bars im schönen Nürnberg.
Und sonst: Habe ich gerade unglaublich viel Spaß mit dem supercharmanten Pikmin 3. Außerdem freue ich mich tierisch über die Ankündigungen von Persona 5 für PS3 und Persona Q: Shadow of the Labyrinth für den 3DS.

SEBASTIAN STANGE (32, Redakteur)

Spielt gerade: Layton, PS4, Mario 3D World
Liest gerade: Lachsfischen im Jemen
Sieht gerade: Hamish & Andys Gap Year
Und sonst: Liebe Spieleindustrie, wieso erscheint die Hälfte aller coolen Spiele des Jahres im November? Ich habe einfach nicht die Zeit um alles zu zocken. Und nun muss ich mich entscheiden – zwischen Professor Layton, der neuen PS4, der neuen Xbox One und dem famosen Super Mario 3D World. Ja, da habe ich wahrlich Luxusprobleme, aber ärgerlich ist das alles dennoch irgendwie.

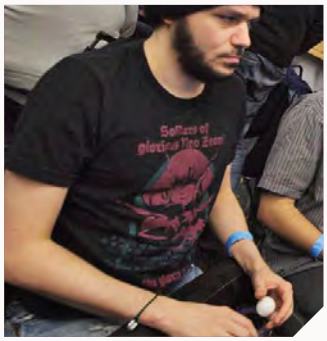
UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Bravely Default (3DS), Super Mario 3D World (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Dropship Commander (soundcloud.com)
Sieht gerade: Trance – Gefährliche Erinnerung (Blu-ray)
Und sonst: Der schlimmste Trubel rund um den Launch der neuen Konsolen ist endlich vorbei und ich kann mich um die wirklich wichtigen Dinge des Lebens kümmern: So steht über die Weihnachtszeit das Durchzocken von Super Mario 3D World und A Link Between Worlds an!

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario 3D World (Wii U), XCOM: Enemy Within (PS3)
Kocht gerade: Jede Menge Tee für die Kollegen und mich. Am liebsten den mit Vanille, dazu ein bisschen Honig. :9
Sieht gerade: Jurassic Park als brandneue 3D-Blu-ray. Alter Pfarrer, da spritzt euch der Raptorsabber nur so ins Gesicht!
Und sonst: Wer versucht bitte, einem 32-jährigen eine Wohnung mit Holzdecken samt eingesetzten Schnitzereien von röhrenden Hirschen und balzenden Auerhähnen zu vermieten? Geht's noch?!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)



Spielt gerade: BlazBlue: Chrono Phantasma (PS3, jp. Import), Bravely Default: For the Sequel (3DS)
Hört gerade: Nichts, dank dichter Fenster in der neuen Wohnung.
Sieht gerade: Auf dem Foto konzentriert aus, weil er harte Combos drücken muss.
Und sonst: Nach dem ganzen Chaos bezüglich PS4 und Xbox One fühle ich mich durch den schon vor Monaten gefassten Entschluss wieder einmal bestätigt: Einfach mal ein Jahr warten und lieber an der Wii U chillen.

LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Zelda: A Link Between Worlds (3DS), Assassin's Creed 4 (PS4)
Liest gerade: Arthur W. Müller: 81 Tage auf dem Jakobsweg. Von Reinach/Basel nach Santiago de Compostela
Sieht gerade: Die Toy-Story-Trilogie auf Blu-ray. Die Filme sind einfach grandios!
Und sonst: Wie die Zeit vergeht: Nach drei Jahren als freier Mitarbeiter stehe ich dem N-ZONE-Team ab dieser Ausgabe als Volontär zur Seite. Heißt im Klartext: Ab sofort werdet ihr wesentlich mehr von mir zu lesen bekommen.

DAVID MOLA (32, Layout)

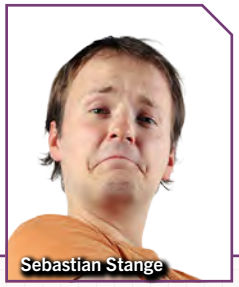
Spielt gerade: Gran Turismo 6 (PS3), Assassin's Creed 4
Hört gerade: The Andy Timmons Band plays Sgt. Pepper
Sieht gerade: die Welt an sich vorbeirasen. Dank Gran Turismo 6 rennt alles im Zeitraffertempo vorbei.
Und sonst: Cool, wenn man sogar schon von seinem Gitarrenequipment begrüßt wird. Der abgebildete MIDI-Controller wurde neulich fachmännisch programmiert und hat nun auch Manieren. Die Menschen bei www.marklcustom.com sind toll!

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Pokémon, Layton, Zelda, Rayman, Assassin's Creed 4 etc.
Hört gerade: Die ersten Schneelawinen, die vom Dach rutschen.
Sieht gerade: Diverse Let's Plays
Und sonst: So viele tolle, neue Spiele, so wenig Zeit! Zumindest stehen ja die Weihnachtsferien bald bevor, die ich auch endlich mal wieder ausgiebig zum Zocken nutzen werde. Und vielleicht lese ich auch noch mal meine ganzen alten One Piece-Mangas. Der Test von Romance Dawn hat mich irgendwie nostalgisch gemacht.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei


Sebastian Stange

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Super Mario 3D World	Bravely Default	Bravely Default	Super Mario 3D World
FLOP-TITEL	Ben 10: Omniverse 2	Ben 10: Omniverse 2	Call of Duty: Ghosts	-
Super Mario 3D World (Wii U) ∅ Wertung: 9,25 // Test S. 26	Der Fokus auf mehrere Spieler hätte für mich nicht sein müssen, doch ob mit drei Mitspielern oder allein – das neue *Mario* ist mal wieder ein Meisterwerk. Da stecken so viele originelle Spielideen drin! Unfassbar gur! **9**	Mit dem neuen *Mario* hat Nintendo ein richtig rundes Spiel abgeliefert. Zahlreiche frische Ideen, der geniale Katzen-Anzug, die ständige Abwechslung in den Levels und im Spielablauf und die vielen Details sind spitze! **9**	Immer, wenn ich mich über manche Videospiele aufrege (was oft passiert), denke ich kurz darauf an Mario und weiß „Es ist nicht alles schlecht". *Super Mario 3D World* ist da für wieder einmal der beste Beweis. **10**	Da sitze ich also, schaue Marco beim Testen über die Schulter und denke mir: „Halt wieder mal ein Mario-Spiel." Aber kaum einen Tag später MUSS ich einfach mitzocken! Das Teil macht herrlich süchtig! **9**
Assassin's Creed 4: Black Flag (Wii U) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 32	Zwar mehr Piratenabenteuer als echtes *Assassin's Creed*, dafür aber ein wirklich gelungenes, riesiges und durchweg unterhaltsames Spiel. Endlich entwickelt sich die Spielereihe wirklich weiter. Zeit wurde es! **9**	Von *Assassin's Creed 3* war ich ein wenig enttäuscht, doch *Black Flag* macht mich wieder richtig an. Besonders das Karibik-Szenario und die wunderbar offene Spielwelt werden mich viele Stunden erfreuen. **9**	Das Setting und die mit dem Schiff befahrbare Spielwelt sind echt cool, aber viele Elemente (Nahkampf, Stealth, KI) sind allesamt zu unfertig und nicht zu Ende gedacht. Auch beim vierten Teil nicht. **7**	Ideenproduktion bei Ubisoft: „Boah, den Leuten haben die Seeschlachten aus Teil 3 ja echt gefallen! Auf geht's, machen wir aus Teil 4 ein komplettes Piratenspiel!" Nicht mehr so genial wie früher, aber noch gut. **8**
Call of Duty: Ghosts (Wii U) ∅ Wertung: 6,25 // Test S. 36	Neue Story, altbekannte Formel: Im Solo-Modus spektakulär inszenierte, aber lineare Action und im Mehrspielermodus hektisches Geballer mit massig Extras und Modi. Immer noch eine gute Mischung. **8**	Mit Militär-Shootern werde ich einfach partout nicht unbedingt warm. Folglich lässt mich auch das neue *Call of Duty* reichlich kalt. Da kann die Inszenierung noch so toll sein, ich verbringe meine Zeit lieber mit Mario. **6**	Urks, moderne Shooter, dazu noch mit Militär-Thematik. Das letzte Mal Spaß mit so etwas hatte ich bei *Operation Flashpoint* und diversen indizierten Titeln. Gebt mir schnelle, abgedrehte Multiplayer-Shooter! **4**	Bang, Bang, Reload, Bang! Nach diesem Rhythmus verfährt *CoD* nicht nur inhaltlich, sondern auch bei seinem eigenen Releaseplan quer durchs Jahrzehnt. Ich finde das Konzept mittlerweile zu ausgelutscht. **7**
Bravely Default: For The Sequel (3DS) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 42	Ein sehr klassisches Japan-Rollenspiel mit einigen schlauen Innovationen, einem zauberhaften Stil und großem Umfang. Wer es etwas altmodisch mag, hat hier seinen RPG-Dauerbrenner für den Winter! **9**	Ich spiele gerne unterwegs an meinem 3DS XL, ich bin ein Fan von umfangreichen Spielen mit Tiefgang und ich liebe gute Japan-Rollenspiele. *Bravely Default* ist also genau auf mich zugeschnitten. **9**	*Bravely Default* macht es ein wenig wie *Super Mario 3D World*: Viel auf Traditionen setzen und mit einigen Ideen erweitern. Nach *Etrian Odyssey IV* und *Pokémon X* und *Y* der nächste Stundenfresser. **9**	Neumodisch und avantgardistisch tritt *Bravely Default* nicht gerade auf, liefert aber traditionellen Rollenspiel-Spaß in Topqualität ab. Die Materie reizt mich nicht so sehr, dafür aber die handwerkliche Arbeit. **8**
One Piece: Romance Dawn (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 46	Die 3DS-Portierung des PSP-Rollenspiels ist für Fans der kultigen Piratenbande sicherlich cool, für meinen Geschmack sind diesen Monat einfach bessere Genre-Vertreter für 3DS eingetroffen. **7**	Ruffy und seine Strohhutpiraten gehen bei mir immer. Ich stehe einfach auf die schrägen Figuren und die absurde Geschichte. Und ein Rollenspiel im *One Piece*-Universum hatte ich mir eh schon lange gewünscht. **8**	Mit *One Piece* kann ich zum größten Teil genauso wenig anfangen wie mit den anderen „großen Kollegen" *Naruto* und *Bleach*. Kein Wunder also, dass mir die Videospiele in dem Bereich genauso wenig taugen. **6**	Für mich das exakte Gegenteil zu *Bravely Default* weiter oben – hier lockt mich nicht so sehr die Technik, sondern vielmehr das Setting. Denn bei Gol D. Rogers Bart, *One Piece* ist einer der besten Mangas/Anime ever! **8**
Harvest Moon: A New Beg. (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 48	Ein gelungener Teil der Reihe und obendrein ein guter Einstiegspunkt für Neulinge. Für mich ist jedoch der Spielfortschritt auf Dauer viel zu zäh. Ihr müsst viele Stunden investieren, um große Erfolge zu ernten. **7**	Das erste *Harvest Moon* auf dem SNES habe ich damals regelrecht rauf und runter gespielt. Das Spielkonzept war einfach genial und damals noch völlig einzigartig. Inzwischen hat die Reihe jedoch etwas nachgelassen. **7**	Gemüse pflücken, Kühe füttern und Dorfschönheiten abchecken: Das erinnert mich immer alles sehr an den Familienurlaub auf Sizilien. Doch auch ohne solche Erinnerungen mag ich *HM* sehr. **8**	Ableger aus der *Harvest Moon*-Serie gab es für mich in ihrer langjährigen Geschichte nur in zwei Varianten: Charmebolzen und Schlaftabletten. *A New Beginning* rechne ich zu … Kategorie 1. Aber gerade so! **7**

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

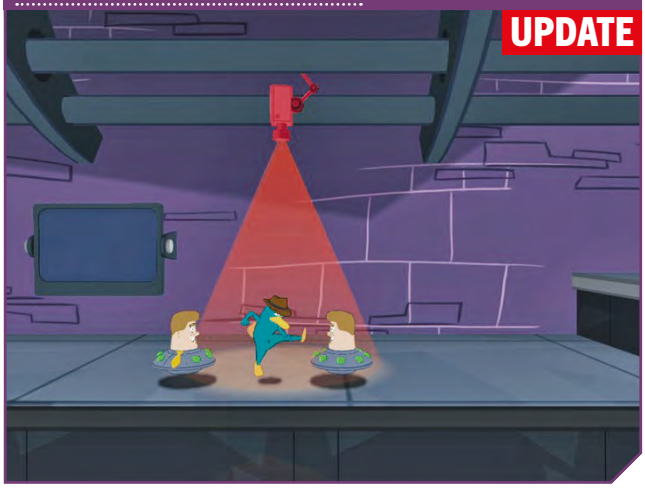
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember		
Zumba Fitness World Party	505 Games	5. Dezember 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	6. Dezember 2013
Wii Fit U	Nintendo	6. Dezember 2013
UPDATE Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games	19. Dezember 2013
2014		
UPDATE Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	Februar 2014
NEU Pac-Man und die Geisterabenteuer	Namco	07. März 2014
NEU LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	Frühjahr 2014
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr 2014
NEU The Amazing Spider-Man 2	Activision	Frühjahr 2014
Watch Dogs	Ubisoft	Frühjahr 2014
Bayonetta 2	Nintendo	2014
Project Cars	Nicht bekannt	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	2014
NEU The LEGO Movie Video Game	Warner Interactive	2014
NEU X (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
Weitere Ankündigungen		
NEU Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	Nicht bekannt
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
NEU Cubemen 2	Nnooo	Frühjahr 2014
NEU Knytt Underground	Ripstone	Frühjahr 2014
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Frühjahr 2014
NEU Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
NEU Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	2014
UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2014
NEU Child of Light	Ubisoft	2014
UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
NEU March of War	ISOTX	2014
UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
NEU Pier Solar HD	WaterMelon	2014
UPDATE Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
UPDATE Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	2014
NEU Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
NEU Tengami	Nyamyam	2014
NEU Teslagrad	Rain Games	2014
NEU The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
NEU Wooden Sen'sey	Neko Entertainment	2014
NEU Unepic	EnjoyUp	2014
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	Ende 2014
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
NEU Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
NEU Mighty No. 9	Comcept	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Contra III: The Alien Wars	Konami	Nicht bekannt
NEU Super Mario Bros. 3	Nintendo	Nicht bekannt
NEU The Legend of Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Nicht bekannt

LEGO DER HOBBIT (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Frühjahr 2014

PHINEAS UND FERB: SUCHE NACH SUPER-SACHEN (Wii U)

Hersteller: 505 Games **Genre:** Action **Termin:** 19. Dezember 2013



SUPER SMASH BROS. Wii U (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat'em Up **Termin:** 2014

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember		
Bravely Default: For the Sequel	Nintendo	06. Dezember 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	06. Dezember 2013
Januar		
Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon	15. Januar 2014
UPDATE Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games	16. Januar 2014
UPDATE Mario Party: Island Tour	Nintendo	17. Januar 2014
2014		
NEU Inazuma Eleven: Team Oger greift an!	Nintendo	14. Februar 2014
NEU Pac-Man und die Geisterabenteuer	Namco	07. März 2014
NEU Young Justice: Vermächtnis	Namco	21. März 2014
NEU Hometown Story	Natsume	Frühjahr 2014
NEU LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	Frühjahr 2014
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Frühjahr 2014
NEU Rune Factory 4	Marvelous AQL	Frühjahr 2014
NEU Senran Kagura Burst	Marvelous AQL	Frühjahr 2014
UPDATE Dr. Kawashimas diabolisches Gehirntraining	Nintendo	2014
Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	2014
Mario Golf: World Tour	Nintendo	2014
UPDATE Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
NEU Shin Megami Tensei IV	Atlus	2014
Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	2014
NEU The LEGO Movie Video Game	Warner Interactive	2014
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
3DS eShop		
NEU Treasurenauts	Renegade Kid	Dezember 2013
NEU Siesta Fiesta	Mojo Bones	Frühjahr 2014
NEU Grinsia	Nicalis	2014
NEU Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	2014
NEU Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2014
NEU Putty Squad	System 3	2014
NEU Retro City Rampage	Vblank Entertainment	2014
NEU Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
NEU The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
NEU Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
NEU Mighty No. 9	Comcept	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
NEU Altered Beast 3D	Sega	5. Dezember 2013
NEU Sonic the Hedgehog 3D	Sega	5. Dezember 2013
NEU Ecco the Dolphin 3D	Sega	12. Dezember 2013
NEU Galaxy Force II 3D	Sega	12. Dezember 2013
NEU Shinobi III: Return of the Ninja Master 3D	Sega	19. Dezember 2013
NEU Streets of Rage 3D	Sega	19. Dezember 2013
NEU Life Force	Konami	Nicht bekannt
NEU Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
NEU Ninja Gaiden III	Tecmo Koei	Nicht bekannt
NEU Renegade	Arc System Works	Nicht bekannt
NEU Super Dodge Ball	Arc System Works	Nicht bekannt
NEU The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	Nicht bekannt

BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL (3DS)

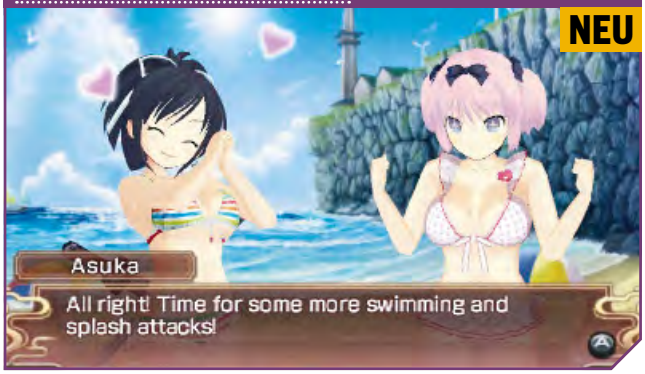
Hersteller: Square Enix **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 06. Dezember 2013

MARIO PARTY: ISLAND TOUR (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 17. Januar 2014

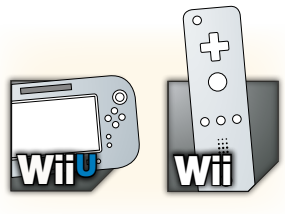
SENRAN KAGURA BURST (3DS)

Hersteller: Marvelous AQL **Genre:** Action **Termin:** Frühjahr 2014



TREASURENAUTS (3DS eSHOP)

Hersteller: Renegade Kid **Genre:** Action **Termin:** Dezember 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
7. November	Wii Sports Club (eShop)	Nintendo
22. November	Wii U Just Dance 2014 Basic Pack	Nintendo
29. November	Super Mario 3D World	Nintendo
6. Dezember	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
12. Dezember	Rush (eShop)	Two Tribes
13. Dezember	Wii Fit U	Nintendo
17. Dezember	Zumba Fitness World Party	505 Games
19. Dezember	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games

Test S. 26

13.12. WII FIT U

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sport/Geschicklichkeit

Die sehnlichst erwartete Wii-U-Auflage von Nintendos erfolgreicher Hardware-/Software-Kombination zur Fitness-Steigerung ist endlich in Europa erhältlich. Hierzulande müsst ihr für *Wii Fit U* im Komplettpaket bestehend aus dem Spiel, einem sogenannten Fit Meter und dem Wii Balance Board knapp 90 Euro löhnen. Sollte schon ein Balance Board vorhanden sein, könnt ihr zum kleinen Set (Spiel plus Fit Meter) für knapp 50 Euro greifen. Damit gleich mehrere Familienmitglieder ihren täglichen Kalorienverbrauch überwachen können, lassen sich zusätzliche Fit Meter für knapp 20 Euro erstehen.

17.12. ZUMBA FITNESS

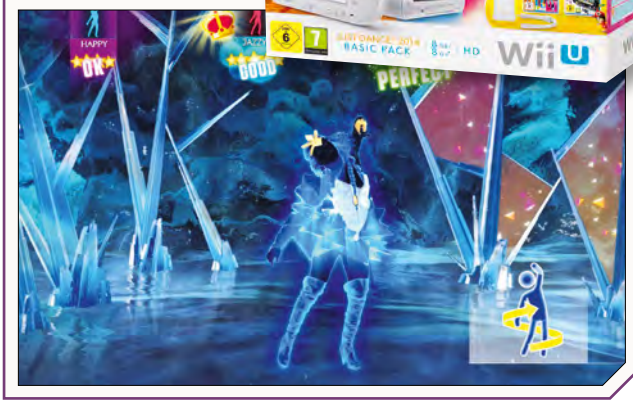
Hersteller: 505 Games **Genre:** Sport/Geschicklichkeit

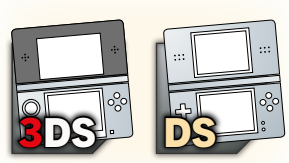
Von *Zumba Fitness* existiert inzwischen eine ganze Handvoll Serien-Ableger mit weltweit etwa neun Millionen verkauften Spielen. Demnach handelt es sich um eine der erfolgreichsten Fitness-Reihen, die nun auch auf der Wii U verfügbar ist. *Zumba Fitness World Party* enthält den obligatorischen Fitness-Gürtel mit Aussparung für die Wii-Fernbedienung. Zahllose Übungen (basierend auf über 30 Tanzstilen) ermöglichen es, bis zu 1.000 Kalorien pro Stunde zu verbrennen – sagenhaft!

22.11. WII U JUST DANCE 2014

Hersteller: Nintendo **Genre:** Tanzspiel

Diesmal ist unsere Wii-U-Kalenderseite sportlichen Games gewidmet, die zur Körperertüchtigung anspornen sollen. Aus diesem Grund (und wegen akutem Mangel an Neuerscheinungen) haben wir uns ausnahmsweise dazu durchgerungen, euch ein dazu passendes Konsolen-Bundle vorzustellen. Zum regulären Preis des Wii U Basic Packs für knapp 300 Euro (inklusive Wii-Fernbedienung und *Nintendo Land*) enthält dieses Bundle auch noch den Ubisoft-Hit *Just Dance 2014*! Unserer Meinung nach ein Top-Angebot!





DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
6. Dezember	4 Elements	S.A.D.
Test S. 42 6. Dezember	Bravely Default: For the Sequel	Nintendo
6. Dezember	Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive
12. Dezember	3D Ecco The Dolphin (eShop)	Sega
12. Dezember	3D Galaxy Force 2 (eShop)	Sega
13. Dezember	Hidden Expedition: Titanic	S.A.D.
19. Dezember	3D Shinobi 3 (eShop)	Sega
19. Dezember	3D Streets of Rage (eShop)	Sega
19. Dezember	Mein Gestüt 3D – Ein Leben für die Pferde	Flashpoint AG
20. Dezember	Jewel Quest 4 – Heritage	S.A.D.
20. Dezember	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
15. Januar	Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon
16. Januar	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen	505 Games
Vorschau S. 16 17. Januar	Mario Party: Island Tour	Nintendo

06.12. 4 ELEMENTS

Hersteller: S.A.D. **Genre:** Geschicklichkeit

Spiele wie *4 Elements* gibt es wie Sand am Meer, schließlich handelt es sich bei der verwendeten Match-3-Spielmechanik um die beliebteste Form von Puzzle/Geschicklichkeits-Herausforderungen seit *Tetris*. Dementsprechend müssen auch bei *4 Elements* drei oder mehr gleichfarbige Steine in eine horizontale oder vertikale Linie gebracht werden, um bestimmte Effekt auszulösen – inklusive dicker Kettenreaktionen. Dank des pfiffigen Leveldesigns ein prima Game für Knobelfans!

20.12. OUTDOORS UNLEASHED: AFRICA 3D

Hersteller: F + F Distribution **Genre:** Action

Über *Outdoors Unleashed* haben wir an dieser Stelle schon öfters berichtet und der Titel entwickelt sich langsam, aber sicher zum Running Gag. So haben wir bereits spekuliert, warum dieses Safari-Game Monat für Monat verschoben wird und hierzulande einfach nicht erscheinen will. Ob es an der mörderischen Thematik liegt und die Verantwortlichen fürchten, dass sich der Tierschutzbund an die Fersen des Publishers und der Entwickler heftet? Die Safari durch Afrika wird im Spiel nämlich klassisch männlich mit Gewehr und Kopfschuss betrieben. Im Gegensatz zur heutzutage propagierten, politisch korrekten Variante der Foto-Safari, bei der den lieben Tierchen selbstverständlich kein einziges Haar gekrümmt wird.

15.01. MYSTERY CASE FILES: DIRE GROVE

Hersteller: Astragon **Genre:** Adventure

Die *Mystery Case Files*-Reihe geht in die nächste Runde und entführt euch in die Gegend des englischen Örtchens Blackpool. Nach einem heftigen Schneesturm seid ihr von der Außenwelt abgeschnitten und entdeckt in der mysteriösen Umgebung ein Artefakt, das auf die Legende von Dire Grove und eine Schauergeschichte um eine Gruppe verschwundener Studenten hinweist. Wimmelbild-Fans bekommen für knapp 20 Euro also ein spannendes Adventure geboten.

17.01. MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit

Die neueste Episode der beliebten *Mario Party*-Reihe erscheint diesmal nicht als Heimkonsolenspiel, sondern exklusiv für den Nintendo 3DS. Das gewohnte Mehrspieler-Spektakel findet also nicht auf dem heimischen Fernseher statt, sondern in einem Netzwerk aus bis zu vier 3DS-Systemen. Dabei müsst ihr eure Freunde allerdings in eure Nähe verfrachten, denn einen Online-Modus wird es nicht geben. Dafür ermöglicht es Nintendo, alle enthaltenen Spielbretter und die über 80 Minigames per Download-Play zu zocken. Im Klartext reicht also ein einziges Spielmodul aus, um auf bis zu vier 3DS-Konsolen gegeneinander antreten zu können. Dieses spielerfreundliche Feature gleicht den fehlenden Online-Modus aus und sorgt bei Ausflügen mit euren Freunden oder Klassenfahrten für ausgezeichnete Unterhaltung!

N-ZONE
Wii U
HIT
SUPER
MARIO
3D WORLD

Jump & Run Er kam, sah zwei neue Konsolen von der Konkurrenz und ließ sie beide links liegen: Der Gewinner des Jahres ist weder Sony noch Microsoft, sondern Super Mario!

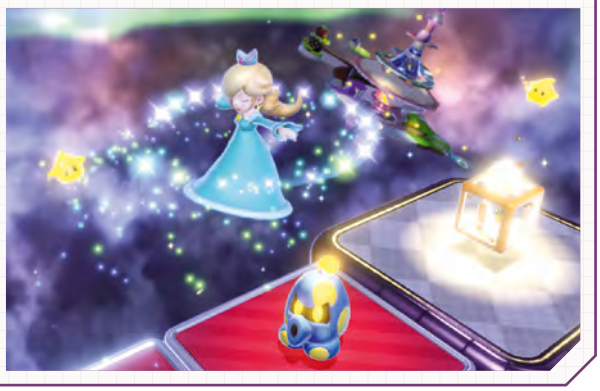
Mit jedem neuen Spiel aus dem breiten Sortiment von *Super Mario*, ob nun von der traditionellen Jump&Run-Reihe oder den vielen unterschiedlichen Ablegern, ist eins immer gewiss: Es gibt jede Menge Sachen zu sehen, die schon seit den Anfängen der Serie Bestand haben. Gelbe Münzblöcke, Superpilze, Koopas, Warpröhren, Feuerblumen, eine Auflistung hiervon würde den gesamten Testrahmen sprengen. Aber ihr solltet ja wissen, was gemeint ist. Trotz seiner Art, seit nahezu drei Jahrzehnten auf bewährte Elemente zu setzen, hat Mario aber nie vergessen, seinen treuen Fans auch etwas Neues zu bieten. Mit begehbaren Ober-

Wettlauf im Multiplayer: Wer am Ende bei der Fahnenstange die meisten Punkte hat, gewinnt die Krone.

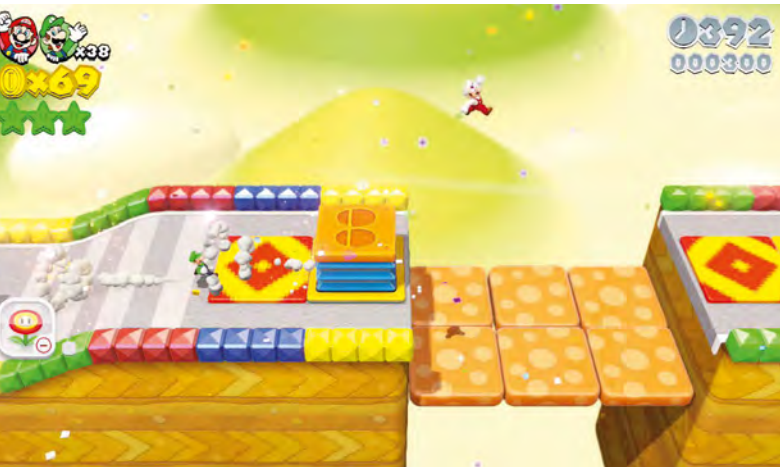
DER FÜNFTE CHARAKTER

Surprise, Surprise! Zum bereits bekannten Quartett gesellt sich kurz vor Schluss noch ein neues Gesicht dazu, das man allerdings schon mal in einem früheren Abenteuer gesehen hat. Bühne frei für Prinzessin Rosalina aus *Super Mario Galaxy*!

Damit die blonde Sternen-Aristokratin mit dem hellblauen Kleid im Menü der Charakterauswahl erscheint, müsst ihr zunächst alle Sprixie-Feen vor Bowser retten, was also gleichbedeutend ist mit einem Durchgang des Hauptspiels. Anschließend wird euch Zugang zur ersten Sternenwelt gewährt, wo Rosalina am Ende der zweiten Stage auf euch wartet. Vom Spielstil her ähnelt sie am ehesten Prinzessin Peach. Vom Tempo her nicht ganz so flott wie die männlichen Kollegen, steht Rosalina jederzeit eine Drehattacke zur Verfügung, was andere Charaktere nur mit einem entsprechenden Kostüm können. Außerdem kann sie in der Luft zu einem Doppelsprung ansetzen, was als Korrektur für den Landepunkt genutzt werden kann. Rosalina ist also wie Peach eher eine Figur für Einsteiger.



welten (*Super Mario Bros. 3*) oder dem perfekt vollzogenen Wechsel Richtung 3D (*Mario 64*) waren das zudem revolutionäre Schritte, die sowohl das Genre als auch Videospiele an sich nachhaltig beeinflusst haben. Wie so oft steht das nächste große Mario-Spiel also vor einer schweren Bürde, die mit *Super Mario 3D World* jedoch rudimentär gemeistert wurde. Die ersten Gehversuche in dem Spiel fühlen sich dann auch gleich so vertraut wie eh und je an. Gumbas trotten friedlich auf den saftig grünen Wiesen vor sich hin, Fragenzeichen-Blöcke schweben in der Luft herum und goldene Münzen warten nur noch darauf, von euch eingesammelt zu werden.



Jetzt fehlen nur noch Bananenschalen und Schildkrötenpanzer: In dem Bonuslevel, der klar an *Super Mario Kart* angelehnt ist, läuft jeder nur für sich.

Stöckelschuh oder Latzhose?

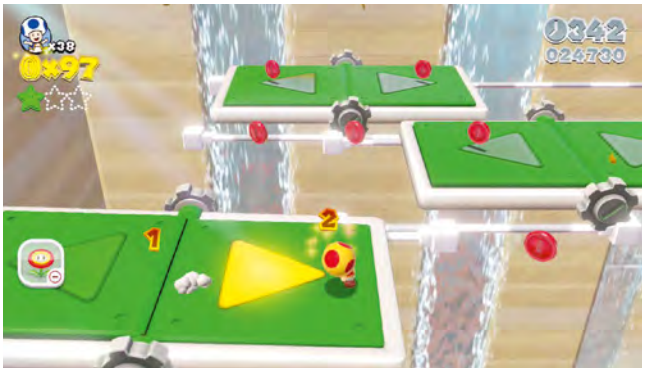
Mit welcher Figur ihr das tut, könnt ihr euch vor Beginn des Spiels oder des jeweiligen Levels selbst aussuchen. Mario und Luigi haben wie gewohnt beste Allrounder-Eigenschaften, Toad und Peach sind wie gemacht für Experten beziehungsweise Anfänger. Während der Pilzmensch flott durch die Welten zischt, kann die Prinzessin für ein paar Augenblicke länger in der Luft schweben, was die Koordination beim Landen vereinfacht. Unterschiede beim Spielverlauf entstehen durch eure Wahl natürlich nicht, aber gerade beim Mehrspielermodus, fast schon das Herzstück von *Super Mario 3D World*, solltet ihr untereinander von Anfang an ausmachen, wer welchen Charakter übernimmt.

Wie schon bei *New Super Mario Bros. U*, das zum Teil definitiv als Vorlage für *3D World* diente, ist der Multiplayer eine Mischung aus Kooperation und Gegeneinander, was sich von einer Sekunde auf die nächste ändern kann. Wenn es hart auf hart kommt, überlässt man seinem Mitspieler einen Superpilz, damit er heil durch die nächste Passage kommt. Auf der Zielgeraden allerdings, wo der höchste Punkt der Fahnenstange mit 10.000 Punkten belohnt wird, entsteht sofort ein Gerangel, bei dem auch nicht davor zurückgeschreckt wird, den anderen zu greifen und hinfortzuwerfen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Mario 3D World* hat einfach alles, was ein Jump & Run braucht!“

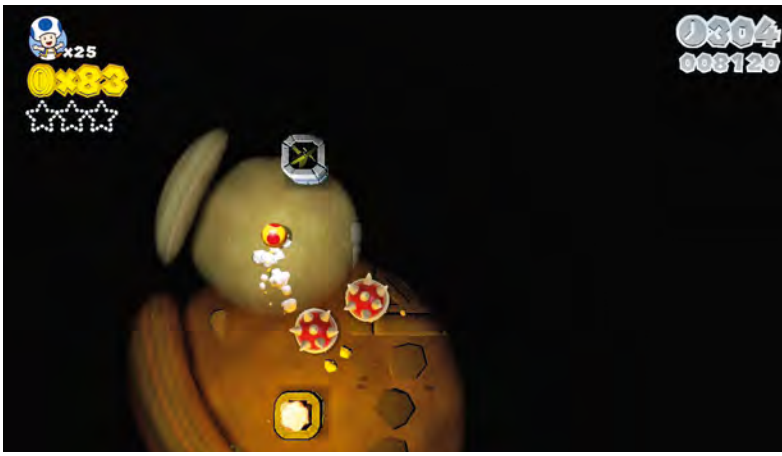
Es mag schon sein, dass Nintendo seinen Lieblingsklempner sehr oft auf die Bildfläche zitiert. Doch jedes Mal ist die Hüpfpartie mit Mario, Luigi und Co. ein echter Spaß. Während mir bei *New Super Mario Bros. U* etwas die Innovation und Abwechslung fehlten, bietet *3D World* einfach alles, was ein fabelhaftes Jump & Run ausmacht. Ich saß während der gesamten Spielzeit mit einem Lächeln vor dem Bildschirm. Hätte ich nicht schon vor ein paar Monaten eine Wii U gekauft, hätte ich mir die Anschaffung spätestens jetzt nicht mehr verkneifen können. *Super Mario 3D World* ist ein echter Systemseller geworden.



Manche Stellen sind alleine durchaus einfacher zu bewältigen. Dafür müsst ihr zurück zum Checkpoint, wenn ihr hier in den Abgrund stürzt.

Kennen sich schon über 20 Jahre, sind aber immer noch so schüchtern, dass ihnen der Kopf dampft: Buu Huus. Dreht ihnen aber nicht den Rücken zu!

Meins, alles meins! Ab und zu tauchen auf der Oberwelt Spielkasinos auf, in denen ihr Extra-Leben gewinnen könnt. Das nimmt man doch dankbar an!



Hier zünden wir Fackeln an, um ein Geheimnis zu lüften. Jetzt fehlt nur noch Link.

Denn derjenige, der am Ende die meisten Punkte hat, trägt so lange eine goldene Krone auf seinem Haupt, bis er beim nächsten Highscore vom Thron geschmissen wird. Einen echten Vorteil in der nächsten Runde gibt es dadurch jedoch nicht. Der kleine Wettbewerb dient lediglich als nettes Gimmick, um die Spieler untereinander anzustacheln. Der Rennstrecken-Level aus *Super Mario Kart* ist da Beweis genug.

Mit- statt gegeneinander

Auch wenn dieser Wettlauf um den ersten Platz ein wenig Feuer ins Spiel bringt, seid ihr auf lange Sicht besser damit beraten, aufeinander Acht zu geben. Sämtliche Spieler teilen sich nämlich einen gemeinsam Pool aus Extraleben, von denen man immerhin in der ersten Spielhälfte eine Menge ansparen kann, um für die zweite Halbzeit gerüstet zu sein. Vor allem die letzten paar der insgesamt zwölf Welten mit ihren heftigen Hindernissen können nicht mal so eben halbherzig im Schnelldurchgang absolviert werden. Außerdem wird euch der Zugang hier nur gewährt, wenn genug grüne Sterne auf eurem Konto gelandet sind. Pro Level können insgesamt drei Stück gefunden werden, weitere erhaltet ihr bei sporadisch auftauchenden Bossgegnern und Rätselhäusern. Letztere halten euch mit einem extrem knappen Zeitlimit auf Trab, locken dafür aber mit fünf oder mehr Sternen. Dank einer vorbildlichen Übersichtsfunktion sowie Schnellreise zur gewünschten Spielwelt wisst ihr jederzeit, wo noch grüne Himmelskörper zu holen sind. Ein weiterer Anlass für euch, jede Ecke abzusuchen, sind die 95 versteckten Stempel, die ihr dann anschließend im Miiverse benutzen könnt.

Bleibt bloß weg vom Radius der Suchstrahler, sonst machen die neuen Katzen-Kugelwillis Jagd auf euch.

Bowser macht euch fit für die WM: Hin und wieder schmeißt er Bomben-Fußbälle, die ihr flugs zurückkicken müsst, um sein Auto zu beschädigen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Nintendos Mario-Motor schnurrt wie ein Kätzchen!“

Hach ja, die schöne, heile Mario-Welt. Seit *Mario Bros. 3* für das NES programmiert Nintendo so ziemlich dasselbe Spiel in Endlosschleife und präsentiert uns mit jedem neuen Ableger einige frische Features, zeitgemäßes, weil zeitloses Gameplay und die exakt richtige Menge an Innovationen, um abermals Spannung zu wecken, ohne dabei dieses herrlich nostalgische *Super Mario*-Feeling zu verlieren. Diese Rezeptur geht manchmal gut auf (*Mario Land 3*), manchmal sehr gut (*Sunshine*) und hin und wieder bekommen wir sogar ein grandioses Spiel präsentiert – so wie jetzt *Super Mario 3D World*.

All dieses Sammeln wäre natürlich als lästige Arbeit zu klassifizieren, wenn das Gameplay nicht stimmen würde. Und hier haben die Mannen bei Nintendo bewiesen, dass Shigeru Miyamoto nicht zwingend fest beim Entwicklungsprozess dabei sein muss, um ein gutes *Mario*-Spiel auf die Beine zu stellen. Das fängt schon bei der knackig-genauen Steuerung an, die sofort ins Blut übergeht und es euch leicht macht, die abwechslungsreichen Welten zu erkunden. Davon gibt es dermaßen viel, dass jeder Level eine neue Überraschung bereithält. Nur wenige können sich wohl ein Schmunzeln verkneifen, wenn der vor ihnen liegende Level eine Hommage an weitere Nintendo-Titel wie *The Legend of Zelda* ist. Genauso lustig und kreativ geht es bei den Outfits weiter, die euch spezielle Fähigkeiten verleihen. Mit der Doppelkirsche gesellt sich ein Klon an eure Seite, der genauso auf eure Befehle reagiert wie das Original. Chaotisch, für manche Schalterrätsel aber unabdingbar! Das Gumba-Outfit lässt euch unbemerkt durch die feindlichen Reihen schlüpfen, bis ihr zum Angriff übergeht. Mit dem Lampen-Kostüm durchleuchtet ihr finstere Gemäuer und könnt sogar die

Schlagsahne oder Wolke? Auf jeden Fall bedeutet der windige Tornado hier nichts Gutes für euch, denn er befördert Mario und Luigi flugs auf das Stachelfeld.

Da ist sogar der Block traurig: Solltet ihr mehrere Versuche für einen Level benötigen, bietet euch das Spiel einen weißen, sehr starken Waschbäranzug an.

Während Toad hinten am Schalter chillt, legt sich Peach vorne mit einem Team aus Football-Chucks an. Gar nicht ladylike!

schüchternen Buu Huus besiegen. Ganz oben auf der Hit-Liste steht jedoch das Katzen-Outfit, dem ganz klar die meiste Aufmerksamkeit geschenkt wird. Ob nun ein Sprungangriff im Gleitflug oder die Fähigkeit, steile Wände nach oben zu klettern, mit diesem Anzug seid ihr für so gut wie jede Situation im Spiel bestens gerüstet. Vielleicht sogar ein wenig zu gut – geübte Spieler könnten *Super Mario 3D World* stellenweise als etwas zu leicht empfinden. Wie schon angesprochen, sind gerade die ersten Welten ein klein wenig zu easy geraten. Auch die Bosse und ihre Angriffsmuster sind sehr fix durchschaut. Hier hätte etwas weniger Hang zum Traditionellen gutgetan, um die alten Hasen zu fordern.

Mario stützt die Branche

Zum Glück mindert das in keinster Weise den Spielspaß von Marios neuestem Abenteuer, das von Anfang bis Ende exzellente Unterhaltung bietet. Farbenfrohes Gute-Laune-Design, viele versteckte, gut ausbalancierte Abschnitte, ein beschwingter und lockerer Soundtrack sowie ein fabelhafter Mehrspielermodus sind nur einige der Gründe, warum *Super Mario 3D World* problemlos zum Must-have-Titel der Wii U avanciert und als Kaufgrund für die Konsole dienen kann. Gemeckert werden kann, wenn überhaupt, nur auf einem hohen, pingeligen Niveau. Punktgenaues Springen wird manchmal durch die etwas starre Perspektive erschwert, bei der ihr genauestens auf euren Schatten achten müsst, und es gibt keinen Online-Multiplayer. Und wer mit dem Argument kommt, Nintendo ziehe mit Mario immer nur dieselbe Nummer ab, sollte sich eines Besseren belehren lassen und mal *Sonic: Lost World* oder *Knack* (PS4) anspielen. Da wird einem schlagartig wieder bewusst, wie wichtig es ist, dass Mario und Nintendo alte Tugenden hochhalten, sie zu pflegen wissen und dafür sorgen, dass Bewährtes Bestand hat in dieser doch recht schnelllebigen Branche. Ganz ohne Sprachsteuerung, Streaming-Funktion und dicker Next-Gen-Übergrafik entscheidet *Super Mario 3D World* das alljährliche Weihnachtsduell locker für sich.

Marco Cabibbo

Super Mario 3D World strotzt vom Anfang bis zum Ende nur so vor guter Laune, der man sich einfach nicht entziehen kann.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Innovation vs. Tradition: In diesem Fall gewinnt klar die letztere Fraktion!“

Anfangs habe ich ein wenig mit mir gehadert, ob ich dem Spiel wirklich eine Wertung jenseits der 90er-Hürde geben soll. Zu einfach erschien mir das neue Abenteuer der Klempner-Brüder, zu sehr aufgebaut auf dem alten Fundament das Spiel selbst. Und das neue Outfit als Katze soll jetzt die große Offenbarung sein? Zum Glück habe ich bis zum finalen Abspann mit meinem Urteil gewartet. Genauso, wie der Schwierigkeitsgrad nach und nach sanft anstieg, tat es auch die ohnehin schon hohe Qualität des Spiels. Zum Ende hin war klar: *Super Mario 3D World* ist eines der besten Spiele dieses Jahres und ein absolutes Pflichtspiel für die Wii U. Im Katzen-Overall knuffige Feen vor Bowser retten ist mir um Welten lieber als stumpfsinniges Gemetzel in *Ryse: Son of Rome* oder unfertige Plattformer der Marke *Knack*.

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es forderne Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander mega viel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ▬ Erst spätere Welten kniffliger

WiiU-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Action-Adventure Beim Klabautermann, Ubisofts Piraten-Abenteuer entpuppt sich als richtig guter Open-World-Titel und bringt endlich frischen Wind in die Spielereihe.

Das neueste *Assassin's Creed* entfernt sich weit von den Ursprüngen der Serie. Der jahrhundertealte Konflikt zwischen den fiesen Templern und den idealistischen Assassinen, der die vorherigen Titel bestimmte? In *Black Flag* ist er nur Nebensache. Stattdessen verfrachten die Entwickler das Open-World-Spiel in die Karibik – mit Ozean, vielen Inseln sowie drei großen Städten – und lassen euch einen Piraten spielen, Schiff inklusive. Damit schippert ihr um Jamaika und Kuba, geht auf Walfang, plündert schwer beladene Galeonen oder entkommt Stürmen. Diese Neuausrichtung entpuppt sich als Segen für die Reihe, die viel zu lange auf der Stelle trat.

Ihr spielt einen Taugenichts

Der Held des neuesten *Assassin's Creed* ist eine zwielichtige Gestalt: Der Taugenichts Edward Kenway verlässt seine Frau und seine britische Heimat, um in der Karibik reich zu werden. Er verspricht, höchstens zwei Jahre mit der Jagd auf Piraten genug Geld zu verdienen, um seine Familie zu versorgen. In Wirklichkeit wird er selber Pirat. Er mordet, raubt und hat nur eines im Sinn: sein eigenes Glück. So kommt es, dass er nach einer Seeschlacht zusammen mit einem seltsamen Typen in einer Assassinenkluft an den Strand gespült wird. Dass der Mann von Geld spricht, ist sein Todesurteil. Dass er keines dabeihat, bringt Edward auf die Idee, sich dessen Kutte überzustreifen und fortan eine falsche Identität anzunehmen. Das alles fliegt zwar recht bald auf, stellt aber einen tollen Einstieg ins Spiel dar. Wir lernen Edward und seine Beweggründe besser kennen als Connor aus *Assassin's Creed 3* im ganzen Spiel. Und wir erleben einen Typen, der von Anfang an behände wie ein Affe klettert und kunstvoll mordet, als hätte er nie etwas anderes getan. Das wirkt zwar wenig plausibel, beschleunigt aber den

Rätsel und ausführliche Kletter-Einlagen gibt es zwar noch, sie sind jedoch in diesem Teil der Spielereihe eine echte Seltenheit. Schade, denn sie machen Spaß.

Erst recht spät im Spiel erhaltet ihr die Möglichkeit, mithilfe einer Metallglocke zu Schiffswracks zu tauchen. Eine sehr unterhaltsame Nebenbeschäftigung!

RAHMENHANDLUNG MIT AUGENZWINKERN

Den Neuzeit-Part von *Black Flag* müsst ihr nur selten spielen. Er verdient es dennoch, genauer unter die Lupe genommen zu werden!

Wie für die Serie üblich, gibt es eine Rahmenhandlung in der Neuzeit, mit der ihr diesmal jedoch nur sehr selten konfrontiert werdet. Die kurzen Episoden versetzen euch in die Rolle eines neuen Angestellten bei Abstergo Entertainment, einem Spiele- und Filmstudio in Montreal – also genau da, wo Entwickler Ubisoft Montreal zu Hause ist. Euer Job ist es, Edwards Erinnerungen nachzuerlben, indem ihr seine Story als Spiel angeht. Aus dem Material soll dann ein toller Piratenfilm werden. Doch natürlich verbergen sich hinter der harmlosen Fassade finstere Absichten und obendrein werdet ihr in eine mysteriöse Intrige hineingezogen. Wer will, kann das alles weitestgehend ignorieren, er verpasst dann aber viele versteckte Anspielungen und Seitenhiebe auf die Entwicklung des Spiels. So findet ihr beim Hacken der PCs eurer Kollegen mehr über mögliche zukünftige Schauplätze der Spielreihe heraus, entdeckt Konzeptzeichnungen oder belauscht, wie Abstergo-Mitarbeiter über den laut knarrenden Fußboden klagen. Ein echter Insider-Gag: Denn bei Ubisoft Montreal, wo *Black Flag* entstand, knarrt der Holzboden nämlich ebenfalls bei Schritt und Tritt!

Besonders Serien-Kenner finden in den Abstergo-Büros viele interessante Details und versteckte Kleinigkeiten.

Spieleinstieg. Edward erbeutet schon nach kurzer Zeit sein eigenes Schiff, die Brigg Jackdaw, und kann fortan tun und lassen, was er will. Allerdings haben viele der Hauptmissionen Tutorial-Charakter und etablieren bis in die zweite Spielhälfte hinein neue Mechaniken, Waffen und Spielelemente.

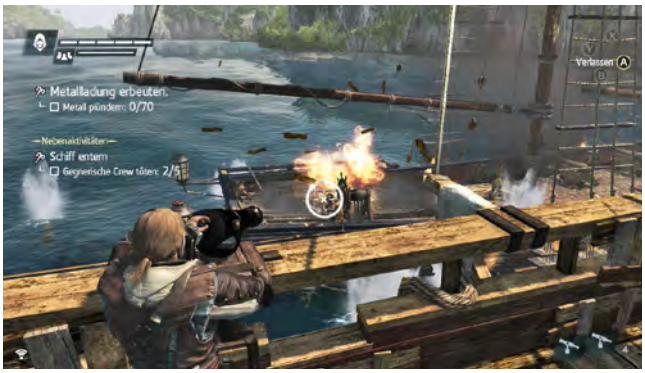
Schöne neue Wasserwelt

Die Karibik-Spielwelt ist riesig und auf den Wellen reitend sieht sie oftmals wunderschön aus. Etwa ein Drittel der Spielzeit verbringt ihr am Steuerrad der Jackdaw. Das Seefahrts-System wurde aus dem Vorgänger übernommen und um mehr Waffen und mehr Munitionsarten erweitert. Außerdem könnt ihr mittels Fernrohr die Ladung anderer Schiffe ausspähen, mit der Harpune Jagd auf Wale oder Haie machen oder mithilfe einer Metallglocke nach Schätzen tauchen. Die Jackdaw steuert sich angenehm träge und indirekt. Wenn Wind aufkommt, spürt ihr regelrecht, wie er das Schiff vom Kurs wegdrückt. Auch wenn das Segeln nie wirklich anspruchsvoll ausfällt, so wirkt es dennoch nicht monoton. Da springen Wale vor euch aus dem Wasser, da zieht Nebel auf oder ihr segelt in den malerischen Sonnenuntergang. Das ist gleich doppelt schön, wenn ihr eure Mannschaft per Tastendruck singen lasst. Wer Wert auf musikalische Abwechslung legt, muss an Land nach im Wind wehenden Notenblättern Ausschau halten, was eurer Crew neue Songs beschert. Doch natürlich wird nicht nur gesungen, sondern auch geplündert und geraubt – Edward ist schließlich Pirat und trifft im Verlauf der Story viele legendäre Seeräuber, allen voran Käpt'n Blackbeard.

Auf zur heiteren Enterfahrt!

Die vielen Schiffe überall auf dem Ozean dienen als schlaue Bremse für euren Erkundungsdrang. Je südlicher das Gewässer, desto stärker die Boote. Die bringen zwar mehr Beute, versenken euch zu Spielbeginn aber mit wenigen Breitseiten. Obendrein werden viele Gewässer von Forts bewacht, die ihr entweder umschifft oder bombardiert und dann mit eurer Mannschaft überrennt. Wenn ein Frachtschiff genau eure Kragenweite und unbewacht unterwegs ist, schlagt ihr zu. Ihr rammt, ihr zündet eure Kanonen und ihr navigiert schlau um euer Opfer, sodass ihr selten ein gutes Ziel seid. Die Seeschlachten sind erfreulich komplex, abwechslungsreich und fordernd. Seid ihr erfolgreich und habt ein Schiff manövrierunfähig geschossen, gebt ihr den Befehl zum Entern. Dann macht die Jackdaw neben dem Opfer halt und eure Manschaft setzt über. Je nach Format eures Widersachers reicht es nun, mit einer Drehkanone ein paar gegnerische Matrosen über den Haufen zu ballern. Bei größeren Schiffen müsst ihr Pulverfässer in die Luft jagen oder die Flagge vom Mast schneiden. Am Ende wartet reiche Beute und ihr steht vor der Wahl: Lasst ihr eure Opfer laufen? Das verbessert euren Ruf. Schlachtet ihr das Schiff aus? Damit repariert ihr die

Das Kampf-System basiert auf dem Kontern gegnerischer Angriffe, ähnlich wie bei den jüngsten Batman-Spielen.



Habt ihr ein gegnerisches Schiff bewegungsunfähig geschossen, geht ihr nahtlos zum Entern über oder nutzt Bordkanonen, um die Gegner-Crew auszuschalten.

In den Städten flitzt ihr wie von der Spielereihe gewohnt, vor allem über die Dächer, um schnell voranzukommen oder Gegner zu überrumpeln.

Jackdaw. Oder schickt ihr es zu eurer Flotte? Die entpuppt sich als Meta-Spiel, bei dem ihr Schiffe auf diverse Missionen schickt, was euch ein Zusatzeinkommen verschaffen kann.

Vertrautes Spielgefühl an Land

Während die Seefahrt richtig begeistert, wirkt *Black Flag* sehr vertraut, sobald sich Edward an Land begibt. Die großen Städte im Spiel – Havanna, Kingston und Nassau – sind zwar nicht derart dicht bebaut und weitläufig wie die aus den Vorgängern, stecken aber wie gewohnt voller Sammelobjekte, Nebenaufgaben und Shopping-Möglichkeiten. Zahlreiche Kletterrouten über Dächer und Baumwipfel erleichtern das Beschatten von Zielpersonen – eine Aufgabe, die ihr sehr häufig absolvieren müsst. Generell ist das Schleichen im neuesten *Assassin's Creed* deutlich in den Vordergrund gerückt. In einigen Missionen ist es Pflicht und in vielen Missionen werdet ihr dafür belohnt, ungesehen zu bleiben und Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Damit das nicht in Frust ausartet, haben die Entwickler das Fahndungs-System des Vorgängers abgeschafft. Nun reagieren nur die Wachen auf euch, die euch wirklich ertappen – und auch nur dann, wenn ihr in einem Sperrgebiet unterwegs seid. Obendrein vergehen im Hirn der KI-Soldaten einige Denksekunden, bevor sie laut „Alarm!" schreien. Zeit genug, um von Busch zu Busch oder von einem Dach auf das nächste zu hechten. Leider ist das Kletter-System serientypisch zickig: Hin und wieder springt Edward in der falschen Richtung von einer Fassade ab. Zuweilen rennt er im Spurt an einem Baum vorbei, den er erklimmen sollte, und manche Schleich-Mission krankt an schlecht gewählten Rücksetzpunkten oder frustrierend positionierten Wachen. Seid also gewarnt, dass ihr oft auf leisen Sohlen wandeln müsst!

An Bord der Jackdaw verbringt ihr viele Stunden, was auch auf Dauer nicht langweilig wird. Toll, diese virtuelle Seefahrt!

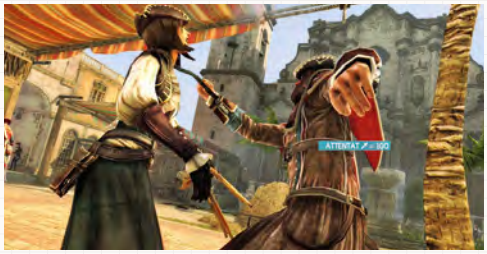
Es wird weniger gekämpft!

Abseits der Schleicheinlagen werdet ihr in vielen weiteren Disziplinen gefordert: Ihr erklimmt Aussichtspunkte, verfolgt flüchtige Personen, löst kleinere Rätsel und zückt die Säbel, neben Edwards Unterarmklingen die ein-

KATZ-UND-MAUS-SPIEL IM ONLINE-MULTIPLAYER

Die Online-Meuchelei wurde nur im Detail verändert, spielt sich extrem eigenwillig und leidet unter einer schwachen Technik.

Im Online-Modus geht es darum, eine Spielfigur zu wählen und dann in einer Arena voller KI-Charaktere unterzutauchen und eure menschliche Zielperson auszuschalten, während euch ebenfalls ein Spieler auf den Fersen ist. Der Clou: Im Level wimmelt es vor Figuren, die exakt so aussehen wie die realen Mitspieler. Es ist also leicht, unterzutauchen. Einzig ein Radar und Akustik-Signale weisen euch darauf hin, wenn ihr eurem Opfer nahe seid oder ein Verfolger gleich zuschlägt. Es braucht Beobachtungsgabe und schnelle Reflexe, um erfolgreich zu sein. Leider ist der Einstieg in diese ungewöhnliche Spielart schwer, viele Spezialfähigkeiten wirken zunächst verwirrend und Ruckler sowie Verbindungsprobleme trüben den Spielspaß. Wer sich durchbeißt, kann aber Freude dran finden. Obendrein gibt es einen angenehm geradlinigen Koop-Modus, bei dem ihr mit bis zu drei Mitspielern möglichst synchron und kunstvoll KI-Ziele um die Ecke bringen müsst.



Gelingt euch ein Attentat oder werdet ihr selbst zum Opfer, wird das als spektakuläres Manöver inszeniert.

Der blaue Radar am unteren Bildschirmrand zeigt die grobe Richtung an, in der sich eure Zielperson befindet.

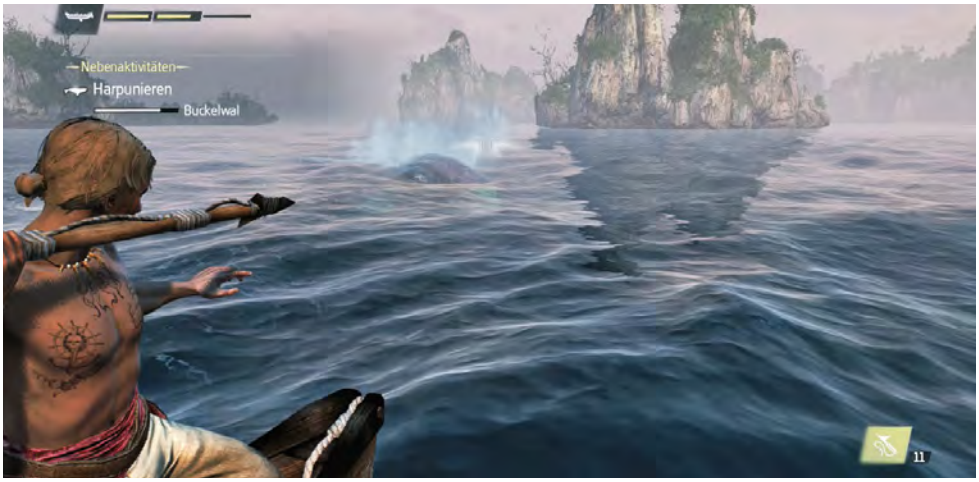
Schleichen, beschatten und belauschen – das wird im Spielverlauf sehr oft von euch gefordert.

zigen Standard-Nahkampfwaffen. Daneben umfasst euer Arsenal noch bis zu sechs Pistolen und ein praktisches Blasrohr. Die Kämpfe verlaufen gewohnt konterlastig und erfordern bei jedem Gegner-Typ eine spezielle Taktik. Die äußerst starken Musketen-Schützen entpuppen sich als willkommene Neuerung. Sie bewahren die Kämpfe davor, zu einfach zu werden. Dass ihr im Vergleich zu Vorgängern deutlich weniger Hilfsmittel für die Kämpfe besitzt, begrüßen wir. Jedes Item, ob Rauchbombe, Seilpfeil oder Wurfmesser, hat seinen Zweck – auch wenn die teils etwas willkürliche Gegner-KI und manch Animationsmacke ihn zuweilen vereiteln. Alles in allem haben wir das Gefühl, dass *Black Flag* mit seinem Weg, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, vieles richtig macht, aber immer noch an vielen Serien-Altlasten leidet. Das Kletter-System funktionierte vom ersten Spiel an nicht perfekt und das spürt man jetzt noch. Auch wenn *Black Flag* eine gute Richtung einschlägt: Was Engine und Gameplay-Mechaniken angeht, wären wir froh, wenn Ubisoft für das nächste *Assassin's Creed* wieder bei null anfangen würde.

Lange Spielzeit, lahme Story

Wer gern einen 100%-Spielstand sein Eigen nennt, der nimmt sich für *Black Flag* besser Urlaub. Denn abseits der Story-Missionen könnt ihr euch unzähligen Sammel- und Nebenaufgaben widmen. Da gibt es Maya-Artefakte zu finden, Animus-Fragmente zu sammeln oder Mordaufträge zu erledigen. Lobenswert: Bei den Meuchel-Missionen habt ihr die Freiheit, nach Belieben vorzugehen und eigene Strategien zu entwickeln. Zum Spiel gehört es übrigens dazu, zwischen den Story-Missionen Geld zu scheffeln und damit die Jackdaw aufzurüsten. Anders habt ihr keine Chance, die Seeschlachten in späteren Missionen zu bestehen. So kommt es, dass wir für das einmalige Durchspielen von *Black Flag* satte 20 Stunden benötigten. Leider fordert dieser Riesenumfang ein großes Opfer: die Story. Die ist durchaus interessant und gut gemeint, wird aber denkbar ungünstig erzählt. Charaktere werden schlecht etabliert, Zeitsprünge kaum vermittelt und Edwards Entwicklung vom Egoisten zum wahren Assassinen wirkt ziemlich gezwungen. Obendrein wirken die Charaktermodelle in den Cutscenes reichlich steif und ausdruckslos. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau! *Assassin's Creed 4: Black Flag* ist ein gelungenes, riesengroßes und vor allem sympathisches Spiel. Nur hundertprozentig rund ist es leider nicht.

Sebastian Stange



Mit der Jagd zu Land oder mittels Harpune zu Wasser verdient ihr Geld und schaltet Upgrades frei.

MEINUNG
Sebastian Stange

„Schön, dass sich Ubisoft mit der Spiele-Reihe endlich mal was traut! "

Ich bin wirklich froh, dass sich Ubisoft mit dem neuesten *Assassin's Creed* endlich mal mehr traut, als nur ein neues Szenario für den immer gleichen Spielverlauf zu entwerfen. Der große Fokus auf die Seefahrt sowie die frei befahrbaren Gewässer der Karibik als Schauplatz werten *Black Flag* enorm auf. Es fühlt sich dadurch wirklich neu und unverbraucht an. Ich war stets gespannt, was als Nächstes kommt, und bekam selten Missionen vorgesetzt, an denen ich mich bereits in den Vorgängern satt gespielt habe. Allerdings hätten es auch gern einige Lausch-Einsätze weniger sein können. Alles in allem ist *Assassin's Creed 4: Blag Flag* zwar nicht perfekt, aber ich hatte beim Test durchweg meine Freude damit. Und es macht mich gespannt auf das nächste *Assassin's Creed*. Hoffentlich bleibt Ubisoft derart mutig!

Assassin's Creed 4: Black Flag

Termin: 21. November 2013
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Stimmungsvolle Spielwelt, grandiose Ozean-Darstellung aber im Detail zuweilen etwas grobe Grafik.

SOUND 8
Sprache/Text: Mehrsprachig/Mehrsprachig
Gelungene Synchronisation, meist passende Musikuntermalung und solide Soundeffekte.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: -
Die Minimap auf dem Bildschirm des Gamepads hilft bei Schleich-Missionen wirklich weiter. Ansonsten kaum besondere Wii-U-Funktionen.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Speichersystem: Automatisch
Großer Umfang, viele Aufgaben – mit diesem Titel verbringt ihr zahlreiche unterhaltsame Stunden.

MEHRSPIELER 7
Eigenwillige und durchaus reizvolle Spielmechanik, jedoch ist der Einstieg schwer und die Technik merklich schlechter als im Solo-Spiel.

PRO / CONTRA
- ✚ Stimmungsvolle, unverbrauchte Spielwelt
- ✚ Riesiger Umfang, viel Abwechslung
- ✚ Weniger Frust beim Schleichen
- ✚ Sympathischer Haupt-Charakter …
- ▬ … dessen Story uns leider kalt lässt.
- ▬ Manch kleine, störende Macke

WiiU-FAKTOR 3
Bis auf Zusatzinfos auf dem Gamepad werden die speziellen Wii-U-Funktionen nicht genutzt.

WERTUNG/FAZIT

87

„Tolles Open-World-Abenteuer mit leichten Schwächen im Detail."

CALL OF DUTY: GHOSTS

Action Die Geister, die ich rief, die werd' ich nicht mehr los: Angesichts der hohen Qualität des neuesten *Call of Duty*-Ablegers nehmen wir diesen Umstand jedoch gerne in Kauf.

Alle Jahre wieder kommt das Christuskind – und in ebenso regelmäßigen Abständen, jedoch ein Monat früher und mit etwas weniger religiösen Motiven konnotiert, erscheint ein neuer Ableger der *Call of Duty*-Reihe. Anders als auf den Konsolen von Microsoft und Sony übernimmt auf der Wii U nicht das Studio Infinity Ward die Entwicklung des Shooters, sondern die Mannen von Treyarch, die sich mit *World at War* und den beiden *Black Ops*-Spielen ebenfalls einen guten Ruf erarbeitet haben. Inhaltlich unterscheidet sich der Titel jedoch nicht von den anderen Versionen. Die Fußstapfen, in welche das Spiel nach den immens erfolgreichen *Modern Warfare*-Spielen treten muss, sind jedenfalls groß. *Ghosts* stellt den Beginn einer völlig neuen Story dar und will sich durch eine emotionalere Erzählweise von den actionlastigen Vorgängern etablieren. Gelingt der Schritt, oder hat die Reihe aufgrund der jährlichen Updates ihren Zenit inzwischen überschritten?

End of the World as we know it

Angesiedelt in der nahen Zukunft, übernehmt ihr zu Beginn der Einzelspieler-Kampagne die Kontrolle über einen Astronauten, der sich an Bord einer Raumstation schwerelos gegen feindliche Eindringlinge zur Wehr setzen muss. Parallel dazu steuert ihr Haupt-Protagonist Logan Walker, der sich zusammen mit seinem Bruder und seinem Vater auf der Flucht vor einem Laserstrahl befindet, den ebenjene Raumstation auf die Erde abfeuert. Millionen Menschen kommen bei diesem Terrorakt gegen zahlreiche amerikanische Metropolen ums Leben. Zehn Jahre später hat die Föderation, eine südamerikanische Supermacht, die Herrschaft über die gesamten USA übernommen. Walker und sein Bruder Hesh schließen sich der Rebellen-

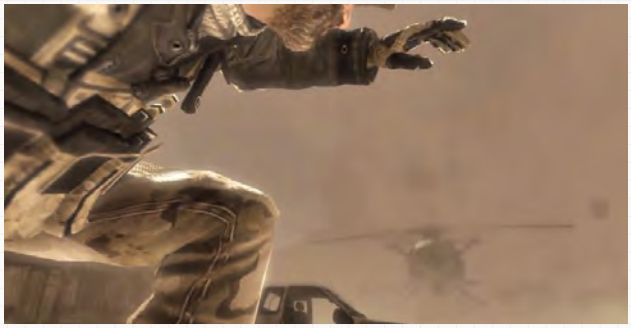
Riley ist euer vierbeiniger Begleiter. An vorgesehenen Stellen übernehmt ihr sogar selbst die Kontrolle über den Pelzträger und versetzt Gegner in Schrecken.

In den Auseinandersetzungen erweist sich Riley zudem als wertvolle Hilfe. Schade, dass die Anzahl an Missionen, in denen euer Hund dabei ist, sehr gering ausfällt.

ALLES SCHON MAL DA GEWESEN?

Kürzlich ging ein Aufschrei der Empörung durchs Internet: Findige Spieler haben eine Passage in *Call of Duty: Ghosts* ausgemacht, welche Fans von *Modern Warfare 2* ziemlich bekannt vorkommen dürfte. Was steckt dahinter? Wir haben die Passage im neuen Wii-U-Shooter ganz genau unter die Lupe genommen und verraten euch, was wir darüber denken.

Ihr habt *Call of Duty: Modern Warfare 2* gespielt? Dann erinnert ihr euch garantiert an die letzte Sequenz vor dem Abspann des Abenteuers. Protagonist Soap, schwer verletzt am Boden liegend, macht hier Bösewicht Shepherd durch einen gut gezielten Messerwurf den Garaus. Sein Kamerad Price schleppt den blutenden Soap daraufhin zu einem Hubschrauber, der die beiden Soldaten in Sicherheit bringt. Anschließend rollt der Abspann. Zu Beginn von *Call of Duty: Ghosts* folgen wir Protagonist Logan Walker und seinem Bruder Hesh, die sich auf der Flucht vor dem Angriff eines tödlichen Weltraum-Lasers befinden. Logan fällt dabei zu Boden und Hesh hilft ihm auf. Was diese beiden Szenen miteinander gemeinsam haben? Sie sind haargenau gleich choreografiert, vom Blick Soaps/Logans über Prices/Heshs Bewegungen bis zu den Kamerafahrten. Wir können nur raten, was Infinity Ward sich bei diesen Parallelen gedacht hat. Aus purer Faulheit entstanden sind sie bei dem gewaltigen Budget, das dem Militär-Shooter zur Verfügung steht, wohl eher nicht – zumal es sich anscheinend um die einzige kopierte Passage des Spiels handelt. Stattdessen gehen wir von einer Hommage an *Modern Warfare 2* aus: Immerhin stand die Figur Simon „Ghost" Riley aus dem Spiel Pate für die Ghosts des neuen Teils. Walkers Hund heißt zudem wohl auch nicht rein zufällig Riley. Die Frage bleibt jedoch, warum die Entwickler sich entschieden haben, eine Szene zu kopieren, in der Simon Riley überhaupt nicht persönlich auftritt.



Diese Szenen aus dem letzten Level von *Modern Warfare 2* und der ersten Mission von *Ghosts* ähneln einander frappierend. Steckt dahinter pure Faulheit oder handelt es sich um eine Hommage der Entwickler an die Figur Simon „Ghost" Riley aus dem Edel-Shooter von 2009? Sagt uns eure Meinung auf videogameszone.de!

Organisation der sogenannten Ghosts unter der Leitung ihres Vaters an, um Widerstand gegen die feindliche Übermacht zu leisten. Gleichzeitig wollen sie Rache am ehemaligen Ghosts-Mitglied Rorke nehmen, der sich gegen seine ehemalige Einheit gewendet und der Föderation angeschlossen hat. Die Handlung gewinnt ganz bestimmt keinen Oscar, doch sie ist spannend erzählt, wenngleich vorhersehbar. Zudem sind die Protagonisten glaubwürdig gestaltet und man fiebert mit ihren Schicksalen mit. Schade nur, dass die Geschichte nach einem starken Start in der Mitte merklich abfällt und erst gegen Ende wieder an Fahrt gewinnt.

Geisterhund

Positiv überrascht waren wir im Test vom gewaltigen Abwechslungsreichtum in der knapp sechs- bis achtstündigen Kampagne. Levels, in denen ihr stur vom Anfang bis zum Ende rennt und den Feuerknopf betätigt, gibt es kaum. Stattdessen werden die Shooter-Abschnitte in regelmäßigen Abständen durch sehr gelungene Aufgaben aufgelockert. So steuert ihr etwa unbemannte Drohnen über ein Schlachtfeld, feuert von einem Panzer aus auf Sendestationen, stöbert versteckte Feinde mit einem Thermal-Visier auf, schleicht euch in *Splinter Cell*-Manier mit Nachtsichtbrille durch ein stockdusteres Gebäude, ballert unterhalb des Meeresspiegels oder nehmt hinter einem Geschütz Platz. Jeder dieser Abschnitte fühlt sich anders an und bereichert das Gameplay merklich. Da ist es fast schon schade, dass viele der Ideen nur einmal aufgenommen und danach nicht mehr verwendet werden. An kaum einem anderen Spielelement bemerkt man diesen Umstand so sehr wie an eurem tierischen Begleiter, dem Hund Riley: Im Vorfeld des Releases als große Neuerung beworben, kommt der freundliche Vierbeiner lediglich in einer Handvoll von Level-Abschnitten zum Einsatz. Dabei machen die Passagen, in denen ihr die Kontrolle über den Kläffer übernehmt und Feinde hinterrücks ausschaltet, richtig viel Spaß! Man wird das Gefühl nicht los, dass die Entwickler – trotz guter Vorsätze – fast schon zu viele Spielelemente in die Kampagne gestopft haben, sodass keines davon ihr Potenzial zur Gänze entfalten kann. Doch das ist Kritik auf hohem Niveau, denn immerhin erlebten wir durch diesen Ansatz in den 18 kurzweiligen Missionen keine langweilige Minute.

Abwechslung wird in der Kampagne großgeschrieben – so schlagt ihr euch auch mal unter Wasser mit Haien herum.

Mehrspieler-Freuden

Ebenso gelungen sind die diversen Mehrspieler-Modi des Spiels. Neu hinzugekommen sind hierbei etwa „Aufgeputscht", in dem ihr nach einem Kill nur 30 Sekunden Zeit für einen weiteren Treffer habt, da ihr ansonsten explodiert. Im Modus Blitzangriff müsst ihr zur Basis eures Feindes vordrin-

In zwei Levels verschlägt es euch in die endlosen Weiten des Weltalls. Auch hier trefft ihr jedoch auf zahlreiche und gut bewaffnete Gegner, die euch ans Leder wollen.

gen und diese betreten, um Punkte zu erlangen. Neben einigen neuer Spielvarianten kehren auch die meisten Modi der Vorgänger zurück, neben den Klassikern wie Team Deathmatch und Free for All zum Beispiel auch Kill Confirmed oder Infiziert. Einige der dreizehn Spielmodi ähneln einander recht stark, Spaß machen sie aber trotzdem. Zudem fallen die Maps größer aus und bieten dadurch mehr mögliche Routen und Verstecke als in den Vorgängern. Ebenfalls schön: Jede Karte bietet ein dynamisches Event, welches das Terrain verändert. Das geschieht zum Beispiel durch eine explodierende Atombombe oder sich schließende Burgtore. Spielerisch haben die meisten dieser geskripteten Ereignisse zwar nur geringen Einfluss, sie gestalten die Schlachten aber etwas abwechslungsreicher. Ausgesprochen enttäuschend ist allerdings die Tatsache, dass es zurzeit sehr schwer ist, abseits von Team-Deathmatches online genug Mitspieler für die diversen Spielmodi aufzutreiben; somit haben die schlechten Verkaufszahlen der Wii-U-Version des Spiels leider direkten Einfluss auf das Spielgefühl. Wir hoffen darauf, dass sich dieser Umstand im Verlauf der kommenden Wochen und Monate noch bessert.

Im Blitzangriff-Modus übernehmt ihr im Team feindliche Stellungen. Schade nur, dass zurzeit viel zu wenige Spieler für gelungene Partien online sind.

Krieg der Welten

Die größte und im Vorfeld von den Entwicklern am meisten beworbene Neuerung abseits der Kampagne ist der sogenannte Trupps-Modus. In dem stellt ihr euch einen eigenen Squad zusammen und geht entweder alleine oder mit anderen Online-Mitstreitern in diversen Spielmodi gegen computergesteuerte Bots vor. Die Mitglieder eures Trupps könnt ihr zudem individuell gestalten: Vom Muster und der Farbe der Uniform über die Aufnäher an der Brust und das Geschlecht dürft ihr das Aussehen eurer Soldaten ganz eurem Geschmack anpassen. Viele der Ausrüstungsgegenstände sind jedoch zu Beginn gesperrt und ihr müsst sie erst freischalten. Die Spielvarianten im Trupps-Modus

Der Extinction-Modus unterhielt uns im Test ausgesprochen gut. Der Kampf gegen außerirdische Invasoren fühlt sich ganz anders als der Rest des Spiels an.

Die Abschnitte, in denen ihr in der Kampagne mit Panzern unterwegs seid, machen viel Spaß. Mit Kanonen und Maschinengewehren gebt ihr hier den Feinden Saures.

Logan Walker ist der Held der Kampagne. Doch auch sein Vater und sein Bruder spielen wichtige Rollen in der Handlung.

machen kurzzeitig Spaß, sind aber kein Ersatz für echte Mehrspieler-Schlachten und somit vor allem für *Call of Duty*-Neulinge von Interesse. Wesentlich spannender ist der ebenfalls neue „Extinction"-Modus, von dem wir vor dem Release so gut wie gar nichts zu sehen bekamen: Wahrscheinlich als Gegenstück zu den Zombie-Spielmodi der Treyarch-Shooter gedacht, zieht ihr hier gegen außerirdische Monster in den Kampf. Je besser ihr euch schlagt, desto weiter dringt ihr in die alienverseuchten Levels vor. Auch hier können euch andere Spieler online zur Seite stehen. Die völlig andere Atmosphäre im Vergleich zur Kampagne und zum Multiplayer und das fordernde Gameplay mit Wellen an aggressiven Gegnern begeisterten uns beim Testen.

Matschige Texturen

Auch grafisch konnte uns *Call of Duty: Ghosts* großteils überzeugen. Das Spiel läuft sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus fast durchgehend flüssig und zu störendem Screentearing kommt es nur ausgesprochen selten. Zudem wirken die Umgebungen aus der Ferne betrachtet sehr hübsch und die Levels überzeugen mit netten Wetter- und Lichteffekten. Aus der Nähe betrachtet offenbaren sich jedoch einige sehr matschige Texturen sowie kantig gestaltete Objekte. Das ist die meiste Zeit nicht tragisch, da ihr nur selten stehen bleibt, um eine Wandtextur auf Herz und Nieren zu überprüfen. Gerade in den Zwischensequenzen der Kampagne geht aufgrund der wenigen Details der Figuren allerdings ein wenig Atmosphäre flöten. Auch wenn die positiven Aspekte der Technik gegenüber den negativen klar überwiegen, wäre hier dank der Hardware-Power der Wii U definitiv ein bisschen mehr möglich gewesen.

Routinierte Fortsetzung

Anders als *Call of Duty 4* gelingt es *Call of Duty: Ghosts* nicht, das Ego-Shooter-Genre ein weiteres Mal zu revolutionieren. Stattdessen handelt es sich um eine gelungene, wenn auch wenig überraschende Fortführung des Rezepts der Vorgänger. Dennoch wurden wir von der ansprechenden Story, dem abwechslungsreichen Gameplay und dem gewohnt gelungenen Multiplayer-Modus gut unterhalten.

Lukas Schmid

Immer wieder seid ihr in Infiltrations-Missionen unterwegs – hier verschaffen wir uns Zugang zu einer feindlichen Basis.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die spielbare Version eines typischen Kino-Blockbusters"

Die Zeiten, in denen die *Call of Duty*-Reihe für spielerische Innovationen und emotionale, mitreißende Handlung stand, sind lange vorbei. Stattdessen setzen die Shooter-Spiele in ihren jährlichen Updates auf Evolution des bewährten Gameplays sowie unterhaltsame Storys auf dem Niveau von Film-Blockbustern und legen den Fokus unmissverständlich auf den Mehrspieler-Modus. Das ist nicht schlimm, denn jedes Jahr erwartet uns dadurch ein durch und durch gelungenes und ausgesprochen kurzweiliges Spielerlebnis; eine überraschende Gameplay-Erfahrung sucht ihr allerdings vergeblich. Ausgesprochen schade ist zudem, dass die Mehrspieler-Schlachten auf der Wii U unter der geringen Anzahl an Spielern leidet – dieser unglückliche Umstand kann dem Titel aber natürlich nicht zur Last gelegt werden.

Call of Duty: Ghosts

Termin: 05. November 2013
Hersteller: Activision
Entwickler: Infinity Ward/Treyarch
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Ein die meiste Zeit sehr flüssiger Bildablauf trifft auf eckige Objekte und einige matschige Texturen.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Orchestrale Melodien auf Hollywood-Blockbuster-Niveau und gute Sprecher können überzeugen.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Ob Gamepad, Wii-FB plus Nunchuk oder Pro-Controller – alles ist möglich und funktioniert klasse.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (einstellbar)
Speichersystem: Automatisch
Die Singleplayer-Kampagne verläuft routiniert, macht aber Spaß und bietet viel Abwechslung.

MEHRSPIELER 9
Dank vieler Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten läuft *Ghosts* im Multiplayer-Modus zur Höchstform auf – schade, dass nur so wenige Spieler online sind.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele verschiedene Spielmodi
- ✚ Gut gestaltete Mehrspieler-Maps
- ✚ Gute Inszenierung
- ✚ Abwechslungsreiche Levels ...
- ➖ ... mit hohem Ideen-Verschleiß
- ➖ Einige matschige Texturen

WiiU-FAKTOR 6
Spielen auf dem Gamepad ist möglich, ansonsten verändert ihr auf dem Touchscreen einige Steuerungs-Optionen – hier wäre definitiv mehr drin gewesen!

WERTUNG/FAZIT

87

„Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit gelungenem Multiplayer."

BEN 10 OMNIVERSE 2

Action Die TV-Serie hat zu Recht viele Fans, doch was Ben in diesem Abenteuer widerfährt, schlägt selbst die härtesten Anhänger in die Flucht. Das hat der smarte Teenager nicht verdient!

Die rasanteste Action aller Zeiten, mit mächtigen Spezialangriffen und verbesserbaren Alienformen – das verspricht die Verpackungsrückseite von *Ben 10 Omniverse 2*. Wir wären nicht sauer gewesen, wenn die Entwickler dieses Ziel nicht ganz erreicht hätten. Es wäre dem Team nicht einmal zu verübeln gewesen, wenn diese Lizenzversoftung nur wieder einer von tausend anderen Verwurstungsquarks der Industrie geworden wäre, die sofort wieder aus dem Gedächtnis verschwinden. Doch *Ben 10 Omniverse 2* ist eine auf Disc gepresste Frechheit, die als rasanteste Action aller Zeiten ungefähr so gut geeignet ist wie Yoshi als Terminator. Dabei bietet die Serie eigentlich fantastisches Ausgangsmaterial für eine Videospiel-Umsetzung. Ben kann sich über sein armbanduhrähnliches „Omnitrix" in diverse Aliens verwandeln, die spezifische Stärken und Schwächen haben. Manche sind besonders kräftig, andere wieder extrem schnell. Damit kann man sicher tolle Sachen machen, oder? Denkste!

Leveldesign für Dummies

Zu Beginn der Ära der 3D-Spiele merkte man vielen Entwicklerstudios an, dass sie enorme Probleme hatten, mit der hinzugewonnenen dritten Dimension etwas Sinnvolles anzufangen. Viel generischer, uninspirierter Müll suchte die ersten 3D-Konsolen heim. *Ben 10 Omniverse 2* hat sich scheinbar eines „Worst of ..." dieser Videospiel-Schwerverbrechen bedient und schaufelt dem unbedarften *Ben 10*-Fan Schlauchlevel aus der Hölle auf den TV, bis der Bildschirm platzt. Es läuft in jedem Level stets gleich ab: Held Ben startet in einem langen, korridorartigen Levelabschnitt. Hier rennt er automatisch auf dreigleisig vorgegebenen Bahnen los und kann zwischen drei Alienklassen wechseln und zwischen besagten drei „Gleisen" hin- und herspringen. Auf jedem der Wege sind lieblos Hindernisse platziert, die jeweils nur mit dem passenden Alien überwunden werden können. Die schwere Alienklasse

Kämpft ihr in den abgegrenzten Abschnitten gegen Aliens, reicht es, wüst auf die Aktionstasten zu hämmern. Geschick ist nicht gefragt.

Verwandelt sich Ben in ein leichtes Alien, kann er mit beachtlicher Geschwindigkeit rennen. Einige Hindernisse erfordern aber andere Wesen.

BEN 10 OMNIVERSE 2

Öde: Die Kampfsequenzen auf dem 3DS sind äußerst einfallslos.

Das darf doch nicht wahr sein! Da wird die 3DS-Variante von *Ben 10 Omniverse 2* schon von einem anderen Studio entwickelt als die Wii-U-Version und dann kommt ein kaum besseres Spiel heraus. Die Levels sind zwar in 2D minimal interessanter, doch in technischer Hinsicht graut es einem auch auf dem Handheld. Wo Ben auf dem TV-Bildschirm wenigstens von schweren Glitches verschont bleibt, kann es auf dem 3DS passieren, dass Gegner nicht sterben wollen. Da ihr jedoch stets sämtliche Bösewichter über den Jordan schicken müsst, um weiterzukommen, hilft in solchen Fällen nur noch ein beherzter Neustart eures Handhelds. Besser: Das Modul aus dem Schacht nehmen und verkaufen. Noch besser: Das Modul aus dem Schacht nehmen und wegwerfen. Am besten: Das Geld im Portemonnaie stecken lassen und erst gar nicht in derartig uninspirierte Machwerke investieren. Lieber eine *Ben 10*-DVD gucken!

Auf dem 3DS ist das Spiel unwesentlich besser. In 2D kommt Ben nicht ganz so schlecht weg, doch Glitches können den Spaß an der Handheld-Version schnell im Keim ersticken.

Ben 10 Omniverse 2

Termin: 22. November 2013
Hersteller: Namco Bandai
Entwickler: 1st Playable
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

PRO / CONTRA

- ✚ Ben könnte auch hier eine tolle Basis sein …,
- ➖ … versagt jedoch abermals
- ➖ Langweiliges Leveldesign
- ➖ Starkes Ruckeln im 3D-Modus
- ➖ Frustige Steuerung
- ➖ Glitches rauben Nerven

WERTUNG/FAZIT

48

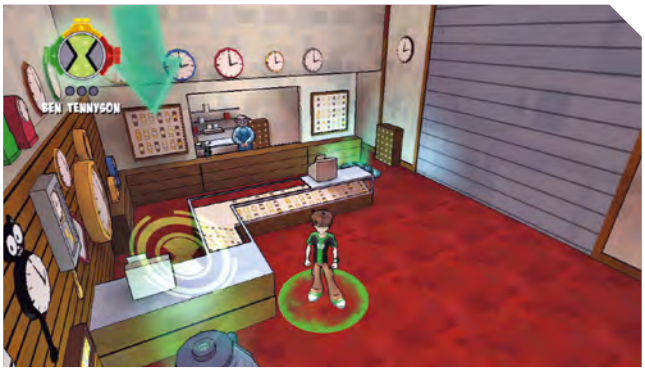
„Auch auf dem 3DS ist Ben am Tiefpunkt. Immerhin kann es nur besser werden!“

kann Mauern durchbrechen, die mittlere Raketen verschießen und die leichte enorm schnell rennen. Das klingt spaßiger, als es ist. Schon nach der Hälfte des Tutorial-Levels ist die Luft raus und man wünscht sich sehnlichst Abwechslung herbei. Die gibt es aber lediglich in Form von abgegrenzten Mini-Räumen, die zwischen die schlauchartigen Gänge gestreut sind und in denen ihr Gegnerwellen verkloppt, bis euch das Spiel irgendwann zur Belohnung eine Chipkarte hinwirft, mit der ihr in den nächsten Gang stürmen könnt. Die Gegner nerven dabei fast noch mehr als die ungenaue und hakelige Steuerung und reißen bei ihren Angriffen stets die gleichen lahmen Sprüche. Das Kampfsystem ist auch ein schlechter Witz. Es unterscheidet zwar zwischen harten Angriffen sowie schnellen Attacken und bietet sogar ein Blocksystem, verlangt aber in Wahrheit nichts als stupides Buttonmashing. Es lohnt sich nicht einmal, im Kampf zwischen euren Aliens zu wechseln, da ihr stets mit den schweren Aliens am besten fahrt. In den Korridoren reicht es dann meist, mit den flinken Ausgaben der Außerirdischen herumzuflitzen und lediglich bei Hindernissen, die eine der anderen beiden Klassen benötigen, zu wechseln. Das ist jedoch nicht besonders oft der Fall, da ihr viele Hürden durch einfache Spurwechsel umgehen könnt.

Grafisch veraltet

Wenn schon das Leveldesign zum Einschlafen ist, dann sollte wenigstens die Grafik ansprechend sein. Doch auch hier versagt das Spiel und liefert wirklich Inakzeptables ab. Kanten, die mit der Schreinerfeile geglättet zu sein scheinen, und ein Detailgrad, bei dem selbst der Nintendo Gamecube sich im Grabe würfeln würde, lassen einen schwer an der Motivation der Entwickler zweifeln. Dazu hampelt Ben dermaßen ungelenk durch die linearen Levels, dass man sich fragt, was der gute Junge wohl machen würde, wenn er nicht seine Gestalt wechseln könnte. Ben kann nämlich nichts. Und das sorgt nicht selten für Frust. Denn Ben benötigt Energie, um seine Verwandlungen aufrechtzuerhalten. Ist die futsch, ist er wieder ein ganz normaler Junge und stirbt bei Feindkontakt umgehend. Dann muss der Level übrigens wieder ganz von vorne begonnen werden – völlig egal, wie weit ihr bisher gekommen seid! Zwar sind auf dem erneuten Weg durch die Korridorwüsten die erledigten Gegner weg, doch umso sinnloser erscheint diese Design-Entscheidung. Wobei sich ohnehin die Frage stellt, ob hier überhaupt etwas entschieden und somit diskutiert wurde, oder ob die Entwickler einfach mal auf gut Glück losprogrammiert haben. Schlussendlich kommt ein unterdurchschnittliches Spiel heraus, das der Serie nicht gerecht wird!

Sebastian Zelada



Ihr startet stets in einem provisorischen Hauptquartier, in das ihr, im Falle eures Ablebens, konsequent zurücktransportiert werdet – nervig!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ernste Frage: Warum wurde dieses Spiel überhaupt programmiert?“

Für mich gibt es nur eine Antwort und die lautet: Hier soll mit einer beliebten Marke einfach und schnell Geld gescheffelt werden. Das ist durchaus legitim, aber als begeisterter Videospieler muss ich jedem von diesem Machwerk abraten, wenn ich nicht in der Redakteurshölle landen will. Liebe Entwickler: Betrachet man die Geschichte der Videospiele, sind Lizenzspiele die beste Entschuldigung für Durchschnittsware. Doch wenn nicht einmal mehr das dabei rauskommt, warum dann auch noch 50 Euro verlangen? Selbst ganz junge Spieler, die ihre Ansprüche erst noch finden müssen, sollten lieber die TV-Vorlage gucken. Das macht eindeutig mehr Spaß! In dieser Form ist das Spiel sein Geld in keinster Weise wert und hat nichts mit den Versprechen auf der Packung zu tun.

Ben 10 Omniverse 2

Termin: 22. November 2013
Hersteller: Namco Bandai
Entwickler: High Voltage
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 3

Miese Grafik in jeder Hinsicht. Wenigstens bleibt man von gröberen Fehlern verschont.

SOUND 2

Sprache/Text: Deutsch
Die Sprecher sind durch die schlechte Abmischung kaum zu verstehen. Die Musik ist okay.

STEUERUNG 5

WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Noch das Beste an diesem Spiel. Zwar kein Genauigkeitswunder, aber es reicht.

EINZELSPIELER 3

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Mittel
Speichersystem: Automatisch
Schlimmes, fantasieloses und lustloses Leveldesign vermiest einem schnell den Spaß.

MEHRSPIELER 3

Es gibt Dinge, die wünscht man nicht einmal seinen Feinden. *Ben 10* im Multiplayer zum Beispiel.

PRO / CONTRA

- ✚ Grundsätzlich hat Ben Potenzial …,
- ➖ … das hier jedoch zu 0,0 % genutzt wird.
- ➖ Grafisch zehn Jahre veraltet
- ➖ Lustloses Leveldesign vernichtet den Spaß.
- ➖ Endlose Schlauchkorridore
- ➖ Wechseln der Aliens ist Augenwischerei

WiiU-FAKTOR 1

Die Möglichkeiten der WiiU werden hier nicht ansatzweise genutzt. Sehr schwach.

WERTUNG/FAZIT

46

„So nicht, Ben! Dieses miese Spiel ist eine Schande für die Serie. Kaufwarnung!“

BRAVELY DEFAULT FOR THE SEQUEL

Rollenspiel Gratwanderung zwischen Klassik und Moderne: *Bravely Default* bietet von beiden Sparten sehr viel. Ein weiteres Mega-RPG setzt zur Landung an.

Die Zahl an neuen Fantasy-Abenteuern für den 3DS steigt immer weiter: Sei es nun jüngst mit *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* oder kurz davor durch *Pokémon X/Y* und *Etrian Odyssey IV*: Sowohl was Langzeitspaß als auch Qualität angeht, steht Nintendos Handheld hier extrem gut da. Dürfte man schon mit einem einzelnen Titel lange beschäftigt sein, kommt bei gleich drei Mammut-Spielen der Wunsch auf, man könne irgendwie die Zeit um einen herum verlangsamen, da von dieser kaum genug vorhanden ist, um all die guten Games durchzuspielen. Der ohnehin schon strapazierte Zeitrahmen wird durch *Bravely Default: For the Sequel* nun vollständig gesprengt. Natürlich könnte man den Titel auch einfach ignorieren und links liegen lassen, müsste dann aber auf ein weiteres Rollenspiel-Highlight für den 3DS in diesem Jahr verzichten! Genau wie die gerade schon erwähnten Titel setzt *Bravely Default* sehr stark auf klassische Elemente, die man in den vergangenen Jahrzehnten an japanischen Vertretern des Rollenspiel-Genres sowohl lieben wie auch hassen gelernt hat.

Viele optionale Dialoge wie dieser hier bringen so manch lustiges Detail ans Tageslicht. Das bindet ganz nebenbei die Charaktere näher an den Spieler.

Auf eurer Reise trefft ihr viele unterschiedliche Personen, von denen euch einige freundlich, andere feindlich gesinnt sind. Wie es wohl um Mephilia steht?

Alles schon mal da gewesen (?)

Das fängt bereits zu Beginn des Abenteuers an: Der junge Dorfbewohner Tiz überlebt als Einziger die Zerstörung seiner Heimatstadt, von der nicht mehr übrig bleibt als ein riesiger Krater. Getrieben von Rachsucht und der obligatorischen Warum-Frage, schließt er sich der Vestalin Agnés an, die nicht weit weg vom Unglücksort selbiges miterlebt hat. Ihre Aufgabe als Vestalin ist es, den Kristall des Windes mit ihren Gebeten zu reinigen, denn nur durch ihn (und die Kristalle von Feuer, Erde und Wasser) kann die Welt als Ganzes fortbestehen. An sich schon eine schwierige Bürde, gäbe es da nicht noch die Armee von Eternia, welche aus zunächst unerfindlichen Gründen etwas gegen diesen Fortbestand hat. Zu dem vereinten Duo Tiz und Agnés stoßen recht schnell die kecke Kämpferin Edea sowie der Casanova Ringabel hinzu. Und ehe ihr euch's verseht, seid ihr schon mittendrin in einem anfangs kleinen Abenteuer, das bald schon epische Ausmaße annehmen wird. Wenn euch jetzt manche Sachen des Plots bekannt vorkommen, seid ihr damit garantiert nicht alleine: Das Klischee vom unbeteiligten Jungen, der gen Ende zum Weltenretter aufsteigt, ist mit Sicherheit kein bislang ungesehenes Erzählelement. Auch die Charakterzeichnung eures Helden-Quartetts ist nicht gerade innovativ. Agnés ist fromm, höflich und stets auf ihre Mission fixiert. Ringabel ein echter, wenn auch wenig erfolgreicher Ladies-Man und allzeit bereit für einen lustigen Spruch. Edea hat ein äußerst energiegeladenes Mundwerk, allerdings auch eine weniger erfreuliche Hintergrundgeschichte. Anders als man vermuten würde, sind diese teils bekannten Charakterzüge kein Minuspunkt. Jede Figur ist überzeugend geschrieben, geht dem Spieler nicht auf die Nerven, sondern wächst ihm in den vielen Spielstunden von *Bravely Default* mehr und mehr ans Herz. Die sehr knuffige Puppen-Optik mit den großen Köpfen und kleinen Beinchen hat da bestimmt ihren Anteil dran.

Nettes Detail: In allen Zwischensequenzen tragen eure Figuren die Kleidung der gewählten Job-Klasse.

Das Design der Dungeons ist über lange Spielzeit hinweg sehr simpel und übersichtlich ausgefallen. Erst später kommen auch mal Schalterrätsel dazu.

Vor ernsten Themen, bei denen auch mal Kinder ihr Leben lassen, scheut das Spiel deshalb aber nicht zurück.

Ohne Vita geht es nicht: Damit meinen wir hier nicht den Handheld von Sony, sondern den bekannten Heilzauber.

Brave und Default

Wo Square Enix bei der Hintergrundgeschichte samt Figuren auf bewährte Inhalte setzt, wird beim Kampfsystem nicht an Innovationen gespart. Aufgebaut sind die Duelle gegen zufällig erscheinende Monster zwar wie die vieler anderer rundenbasierter Rollenspiele. Doch die zwei herausragenden Elemente des Kampfsystems trägt *Bravely Default* schon im Namen. Normalerweise kann jeder Charakter eine Aktion pro Runde vollziehen – also angreifen, zaubern, heilen und so weiter. Benutzt ihr allerdings die „Brave"-Funktion, können in der Runde mehrere Attacken aneinandergereiht werden, sodass die gleiche Figur mehrfach zuschlägt. Der Nachteil daran: Habt ihr euer Limit um beispielsweise drei Brave-Punkte überzogen, steht ihr dem Gegner in den folgenden drei Runden schutzlos gegenüber. Das ist besonders fatal, wenn

SCHAFFE, SCHAFFE, STREETPASS BAUE!

Eure Heimatstadt Norende, die dem Erdboden gleichgemacht wurde, verweilt nicht lange in diesem Zustand. Heuert weltweit Heimwerker an, die mit euch zusammen das Dorf wieder aufbauen, um später wertvolle Belohnungen dafür zu erhalten.

In Form einer umfangreichen Nebenquest könnt ihr Läden wieder aufbauen und durch die Reparatur von Brücken und Straßen wieder in alte Gebiete vordringen. Dafür benötigt ihr nur zwei Dinge: Zeit und Mitspieler. Je mehr 3DS-Besitzern ihr begegnet, desto mehr Arbeitskräfte stehen euch zur Verfügung, die ihr für den Aufbau einteilen dürft. So könnt ihr von den 30 Stunden Konstruktionszeit gewiss ein paar abziehen, wodurch ihr bessere Geschäfte samt neuer Items freispielt. Per StreetPass könnt ihr auch andere Charaktere für starke Spezialangriffe hinzurufen oder selbst derartige Attacken an andere Spieler senden. Mit echtem Geld dürft ihr auch SP-Tränke kaufen, mit denen die Zeit in den Kämpfen angehalten wird, während euer Charakter weiter zuschlägt.

Interessiert am Magie-Shop unten links? Dann müsst ihr erst den Zugang zum Gebiet freilegen.

Das kann eine Zeit lang dauern, besonders dann, wenn ihr gerade keine Mitspieler zur Hand habt.

Schneller geht es bei den anfänglichen Geschäften, die ihr jeweils weiter aufstufen dürft.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Wie ein vorzeitiges Weihnachtsgeschenk. Danke, Nintendo!“

Ich weiß noch genau, wie ich *Bravely Default* zum ersten Mal in Japan auf der Tokyo Game Show 2011 Probe spielte und umgehend begeistert war. Der malerische Look macht sich super auf dem 3DS und gute, traditionelle Japan-Rollenspiele gibt es heute viel zu selten. Daher bin ich wirklich sehr froh, dass sich Nintendo die Mühe gemacht hat, dieses Kleinod zu uns nach Europa zu bringen – zumal *Bravely Default* das ohnehin schon starke Portfolio des 3DS klasse ergänzt. Besonderes Lob auch dafür, dass wir direkt die überarbeitete „For the Sequel“-Fassung spendiert bekommen haben. Die Komfortfunktionen sind wirklich durchdacht. Vor allem die Einstellung für die Häufigkeit von Zufallskämpfen möchte ich in JRPGs nie wieder missen!

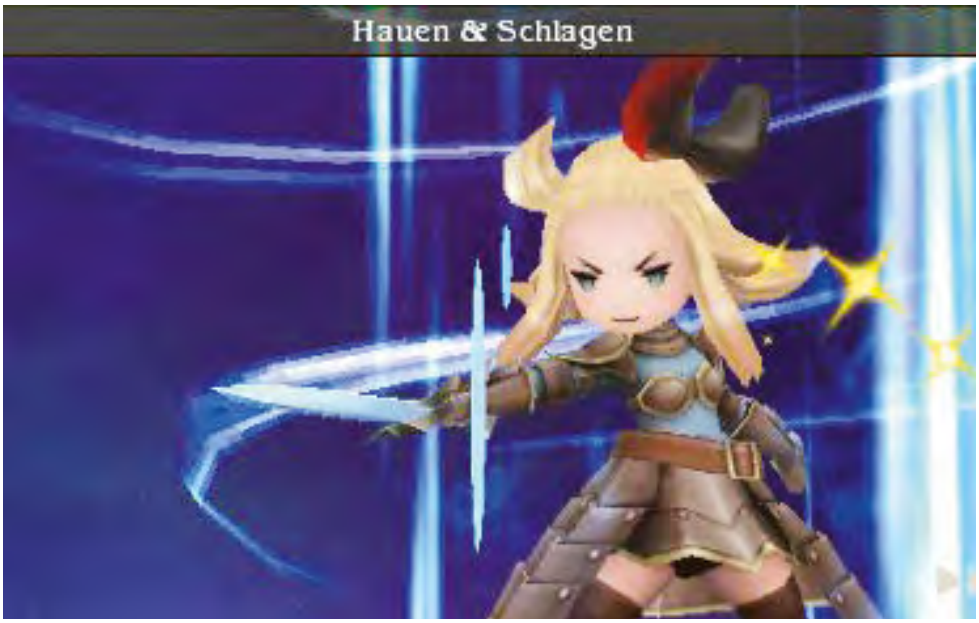
euch dann ein besonders effektiver Gegenangriff bevorsteht, den ihr durch die Default-Funktion hättet abmildern können. Denn so bekommt ihr nur den halben Schaden ab. Ein weiterer Vorteil des Defaults ist es, dass ihr Brave-Punkte ansparen und später benutzen könnt. So entsteht schnell ein Wechselspiel aus Vorsicht und Risiko, das sorgfältig abgewogen werden will.

Gründe für das Aufstufen der Helden gibt es ohnehin genug: Unmengen von verschiedenen Charakterklassen warten darauf, in Nebenquests von euch freigespielt und anschließend

Es steht euch vollkommen frei, wer aus eurer Truppe welchen Job übernimmt.

Ein Blick auf den Touchscreen zeigt bei Auseinandersetzungen das Kampfmenü. Tiz und Edea gehen in dieser Runde in die Vollen, der Rest hält sich zurück.

Nach und nach teilen eure Recken mehr Treffer aus und haben Zugriff auf verschiedene Talente. Einige davon benötigen mehr als nur einen Brave-Punkt.



Setzt ihr zu einer Spezialattacke an, ändert sich die Hintergrundmusik, was auch andere Charaktere auf den Plan ruft.

gemeistert zu werden. Jeder Job wird dabei unabhängig von der Charakterstufe gelevelt. Ein Beispiel: Agnés ist selbst schon auf Stufe 25, ihre Jobs als Weiß- und Schwarzmagier beide auf Level 7. Wollt ihr Agnés jetzt zur Schwertmeisterin ausbilden, dürft ihr euch als Unterklasse eine der beiden bereits hochgestuften Talente aussuchen und weiterhin als Heilerin agieren oder Schwarzmagie einsetzen. Selbstredend, dass Agnés ihren Level von 25 nicht verliert, ihr wohl aber ihre Ausrüstung anpassen müsst. Mit einem Zauberstab können Schwertmeister bekanntlich weniger geschickt umgehen als mit einem großen Zweihänder. Leicht wird *Bravely Default* dadurch trotzdem nicht. Jedes neue Gebiet serviert euch frische, gefährliche Gegner, bei Endbossen kommt ihr gar um eine halbe Stunde Aufleveln nicht herum. Zum Teil ist der Schwierigkeitsgrad auch etwas unausgegoren. Gerade noch knüppelt ihr auf grünen Wiesen Alraunen zu Kompost und werdet dafür mit massig Erfahrungspunkten belohnt, kurz darauf läuft es in der nächsten Höhle gegen zwei Grizzly-Bären genau andersrum und ihr werdet brutal auseinandergenommen. Genauso gefährlich sind Status-Veränderungen wie Gift und Verwirrung, die in *Bravely Default* sehr schnell euren Schlachtplan zerbröckeln lassen. Ebenfalls unschön: Mikrotransaktionen für SP-Tränke, mit denen die Kämpfe vereinfacht werden, sowie ein etwas zu großer Fokus auf StreetPass-Funktionen (siehe Kasten), durch die Einzelspieler schnell hinterherhinken. Es ist zwar lobenswert, ein solch klassisch strukturiertes Spiel mit modernen Impulsen versehen zu wollen, ein Nachteil sollte für reine Offline-Spieler dadurch aber nicht entstehen. Ein dickes Plus ist hingegen die Tatsache, dass Europa die überarbeitete Version des Spiels bekommt, denn in Japan erschien *Bravely Default* letztes Jahr mit weniger Features.

Marco Cabibbo

In der Unterzahl immer noch gefährlich: Gegen welchen Zauber der rote Feuerkopf wohl besonders anfällig ist?

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Tolle, umfangreiche und hübsche Rollenspiel-Granate mit kleinen Schwächen."

Beim Test zu *Bravely Default* musste ich mich öfters zum Aufhören zwingen, da ja auch irgendwann mal ein Text dazu geschrieben werden musste. Dafür brauchte es mehrere Anläufe, denn zu viel Spaß machte das Aufleveln der Gruppe, zu neugierig die Story rund um die schönen Charaktere. Vor allem die Komfortfunktionen wie automatische Kämpfe oder das Abschalten von Zufallsbegegnungen möchte ich in Zukunft wiedersehen. Beim Wiederaufbau des Dorfes kam ich, aufgrund fehlender Internet-Begegnungen, nur sehr langsam voran. Von DLC-Politik, gerade in diesem Ausmaße, halte ich zudem nur wenig. Kurzum: *Bravely Default* ist ein extrem gutes, kaufenswertes Rollenspiel, das nur mit wenigen Schwächen beim wechselhaften Schwierigkeitsgrad, unspektakulären Dungeons und Internet-Features zu kämpfen hat.

Bravely Default: For the Sequel

Termin: 6. Dezember 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix/Silicon Studio
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Schöne Stilrichtung mit ab und an etwas zu grauen Verliesen, aber ansonsten keine Schmach fürs Auge

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch und Japanisch/Deutsch
Ein Großteil der Dialoge ist vertont. Ihr habt die Wahl zwischen englischer oder japanischer Sprache.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Augmented-Reality-Sequenzen
Nur wenige Menüs sind etwas sperrig versteckt, im Kampf flutscht alles locker von der Hand.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer (3 Stufen)
Speichersystem: Auf Weltkarte und festen Orten
Dutzende Charakterklassen, lange Spielzeit und diverse Nebenquests garantieren euch viele vergnügliche Rollenspiel-Stunden.

MEHRSPIELER -
Bravely Default bietet euch größtenteils nur kooperative Optionen und einen gemeinsamen Dorfaufbau. Versus-Duelle fehlen hingegen.

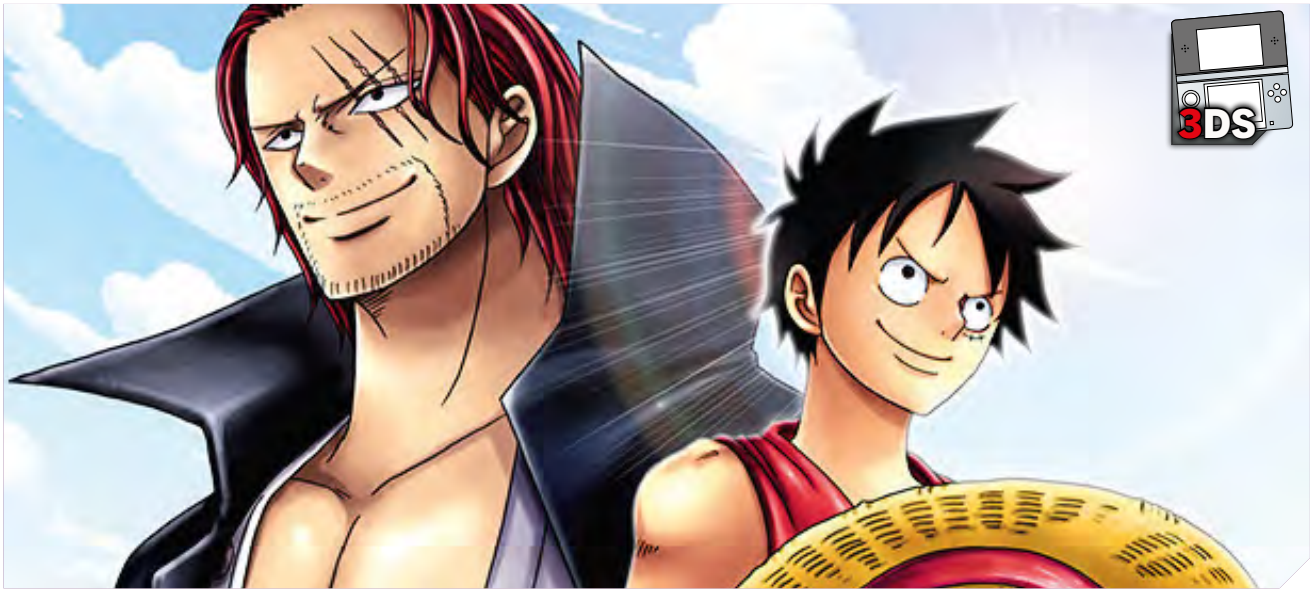
PRO / CONTRA
- ✚ Umfangreiches, klassisches Gameplay
- ✚ Liebevolle Charaktere
- ✚ Viele unterschiedliche Jobs
- ✚ Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad …
- ➖ … der teils zu arg und zu schnell wechselt
- ➖ Online-Features zu einschneidend

3DS-FAKTOR 6
Manche Dörfer wirken in 3D wie kleine Modellstädte, mehr wird aber nicht wirklich geboten.

WERTUNG/FAZIT

88

„Wunderbar altmodisches Gameplay mit etwas Moderne: ein geglückter Spagat."



ONE PIECE ROMANCE DAWN

Rollenspiel „Ihr wollt meinen Schatz? Den könnt ihr haben! Sucht ihn doch! Irgendwo habe ich den größten Schatz der Welt versteckt!“

Wer erinnert sich nicht an dieses denkwürdige Zitat des Piratenkönigs Gol D. Roger, mit dem eine der größten Manga-Serien aller Zeit begann! *One Piece: Romance Dawn* erschien bereits letztes Jahr für die PSP. Inzwischen ist die Manga-Geschichte natürlich schon um einiges weiter, dennoch rekapituliert das Spiel die kompletten Ereignisse von Ruffys erstem Treffen mit Shanks bis hin zu den tragischen Ereignissen von Marine Ford. Die einzelnen Abschnitte werden dabei unterschiedlich stark gewichtet: Die Reise ins Himmelsland Skypia wird beispielsweise nur in einem kurzen Nebensatz abgehandelt, während die Ereignisse um Alabasta und Crocodile sehr ausführlich nacherzählt werden.

Segel setzen!

Was ihr im Spiel nun tut, gliedert sich grob in drei Kategorien: Zum ersten habt ihr die große Seekarte, auf der ihr verschiedene Inseln ansteuern könnt. Dort habt ihr die Möglichkeit, euer Team auszurüsten, Fähigkeiten auszubauen und neue Gegenstände zu fertigen. Habt ihr euch für ein Missionsziel entschieden, wird nun die Story in Form von comicartigen Dialogsequenzen oder mittels kurzer Anime-Ausschnitte erzählt. Zu guter Letzt der größte Teil des Spiels: Das Erkunden der Inseln. Leider ist das nicht so spannend, wie man denken könnte: Die Levels sind labyrinthartig und eintönig aufgebaut und bieten nicht gerade einen Überfluss an optischen Reizen. Ebenso verhält es sich mit den immer gleichen Gegnertypen: Diese stehen meist in Grüppchen auf dem Weg und greifen die Truppe an. Nach ein paar Level-ups stellen diese Gegner keinerlei Hürde mehr dar und gehen mit der Zeit vor allem auf die Nerven. Die Bosse haben es hingegen teilweise wirklich in sich, zumal ihr oft nur mit einem einzigen Kämpfer gegen sie antreten dürft. Dann werdet ihr schon bald den ganzen Heiltränken nachtrauern, die ihr auf dem Weg durch die Levels zurücklassen musstet, weil ihr nur zehn Stück pro Item-Typ tragen könnt. In Nebenquests dürft ihr euer Team frei zusammenstellen, wohingegen es in den Hauptmissionen meist fest vorgegeben ist. Es

Neben den Hauptmissionen dürft ihr auch andere Inseln erkunden, trainieren, Schätze einsammeln und alte Bossgegner erneut herausfordern.

Einige der Gegenstände, die ihr anfertigt, wirken sich nicht nur auf die Fähigkeiten eures Charakters, sondern auch auf sein Erscheinungsbild aus.

ist also wichtig, alle Charaktere gleichmäßig zu trainieren, wenn ihr in den Storykapiteln nicht in Bedrängnis geraten wollt. Die inaktiven Mitglieder leveln zwar mit, tun dies jedoch langsamer – und außerdem erhalten nur die aktiven Kämpfer Skill-Punkte (SP). Diese SP sind wichtig, um die individuellen Spezialattacken aufzuwerten und somit stärker zu machen. Vollständig ausgebaute Fähigkeiten erlauben euch unter anderem neue Angriffskombinationen oder eine zusätzliche Aktion pro Runde. Eine weitere Besonderheit stellen die sogenannten Talente der Crewmitglieder dar: Zum Beispiel spürt Nami alle Schatztruhen auf der Ebene auf, Chopper stellt am Ende des Kampfes bei jedem automatisch einige Trefferpunkte wieder her und Brook hebt mit seiner Musik im Gefecht den Angriff und die Verteidigung der Mitstreiter. Ausrüstungsgegenstände können einem Charakter zusätzliche Talente bescheren.

Handwerkskunst

Jedes Crewmitglied hat jeweils einen Platz für Kopfbedeckung, Kleidung, Accessoire und Schuhwerk, die alle möglichst optimal besetzt werden wollen. Wie bei jedem RPG steigert die Ausrüstung die Werte des Charakters und verleiht ihm zusätzliche Fähigkeiten oder Resistenzen. In Schatztruhen findet ihr oft Gegenstände, die zur Fertigung oder Verbesserung von Ausrüstungsteilen dienen. Habt ihr alle nötigen Bestandteile gesammelt, könnt ihr sie kombinieren und neue, teilweise einzigartige und sehr nützliche Gegenstände herstellen. Etwas störend dabei ist allerdings die Tatsache, dass man die Ausrüstung zuerst ablegen muss, wenn man sie modifizieren will, und nicht direkt am Charakter verbessern kann. Ansonsten jedoch ermutigt die Bastelei zum Ausprobieren und Herumspielen, um all seine Leute möglichst optimal auszustatten – auch wenn das heißt, dass Zorro mit einer lächerlichen, überdimensionierten Krone auf dem Kopf herumzulaufen hat. Wer also ein Freund der Strohhut-Piraten ist und die zahllosen Prügelspiele von *One Piece* nicht mehr sehen kann, macht mit diesem RPG nichts falsch.

Stefanie Groß

Die Kämpfe sind rundenbasiert. Ihr solltet stets versuchen, innerhalb des markierten Aktionskreises zu bleiben, sonst seid ihr in der nächsten Runde benachteiligt.

Die Story wird neben den Dialogeinlagen auch über Anime-Sequenzen und gezeichnete Standbilder wie dieses hier vermittelt.

Bei guter Positionierung könnt ihr mit einem einzigen Schuss gleich mehrere Gegner treffen. Lysops Waffe verursacht hier zusätzlich Schaden durch Wasser.

Die Spezialattacken sind nicht nur schön anzusehen, sondern verursachen auch eine große Menge Schaden. Also perfekt geeignet für Boss-Kämpfe!

MEINUNG
Stefanie Groß

„Dieses Spiel hat mir bewusst gemacht, wie unglaublich lange es diese Serie schon gibt."

Romance Dawn gehört für mich auf jeden Fall zu den gelungeneren Videospiel-Adaptionen einer Manga-Serie. Trotz der relativen Monotonie im Leveldesign und den zuweilen etwas anstrengenden Storypassagen hat mich *Romance Dawn* viele Stunden an den 3DS gefesselt. Zufälligerweise erzählt *Romance Dawn* nämlich die Geschichte genau so weit, wie ich sie selber noch mitverfolgt habe. Wer die Story aber nicht (mehr) kennt, der könnte teilweise doch etwas verwirrt werden: Einige Handlungsfolgen werden verkürzt dargestellt oder kommen durch die Erzählung mit kleinen Dialogbildern einfach nicht so lustig und verrückt rüber wie im Original. Für Fans ist dieses Rollenspiel aber in jedem Fall empfehlenswert. Und auch ich habe jetzt plötzlich große Lust, der Serie wieder zu folgen.

One Piece: Romance Dawn

Termin: 22. November 2013
Hersteller: Namco Bandai
Entwickler: Three Rings
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Auch wenn es keinen 3D-Effekt gibt, kann sich die Grafik doch sehen lassen.

SOUND 7
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Die Musik ist passend, doch nicht besonders abwechslungsreich und auf Dauer eintönig.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☐ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Kameraführung nervt etwas, das Zielen im Kampf ist mitunter etwas anstrengend.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Oberweltkarte, Checkpoints
Ein unterhaltsames RPG mit überraschend komplexen Möglichkeiten. Leveldesign und Gegner sind jedoch wenig kreativ.

MEHRSPIELER -
Als klassisches Rollenspiel ist *One Piece: Romance Dawn* nur für einen Spieler konzipiert. Auch StreetPass-Funktionen sind nicht vorhanden.

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr umfangreich
- ✚ Nah an der originalen Storyline
- ✚ Schöne Anime-Sequenzen
- ✚ Coole Kampfeffekte
- ➖ Anstrengende Steuerung/Kamera
- ➖ Eintöniges Leveldesign

3DS-FAKTOR 0
Bei der Portierung auf den 3DS wurde kein 3D-Effekt hinzugefügt. Der untere Bildschirm dient nur als Karte.

WERTUNG/FAZIT

76

„Eine schöne Zusammenfassung der Story, die Fans nostalgisch stimmen wird."

Rebecca stellt die Baupläne für Häuser und Objekte, doch das Material müsst ihr selber sammeln. Holz und Steine findet man wenigstens recht einfach.

HARVEST MOON A NEW BEGINNING

Simulation Eine kleine Farm in Echo Village wartet auf ihren neuen Besitzer, der sie wieder auf Vordermann bringt. Packen wir's an!

Die *Harvest Moon*-Reihe kann auf eine lange Geschichte bis zur SNES-Ära zurückblicken. Am Grundprinzip hat sich dabei seitdem wenig geändert: Ihr übernehmt eine verwahrloste Farm und verhelft ihr und der dazugehörigen Stadt zu neuem Glanz. Dazu baut ihr Feldfrüchte an, geht angeln, kümmert euch um eure Tiere oder geht in der Mine nach Edelsteinen schürfen. Natürlich ist man als Farmer nicht gern alleine: Deshalb freundet ihr euch mit den verschiedenen Stadtbewohnern an – trefft dabei vielleicht sogar euren ganz besonderen Jemand. Mehrere Junggesellen warten darauf, dass ihr deren Herz erobert. Dazu sollte man ihnen Geschenke machen, regelmäßig mit ihnen sprechen und sich auf Festivals verabreden. Mit der Zeit ändert sich die Farbe ihres Herzens und ihr bekommt sogenannte Herz-Events zu sehen. Schlussendlich könnt ihr eurer/eurem Auserwählten die große Frage stellen und in den Ehehafen einfahren.

Tiere zu halten ist zwar nicht ganz billig, doch wenn ihr sie gut pflegt, sind Milch, Wolle und Eier von höherer Qualität und lassen sich gewinnbringender verkaufen.

So sieht es aus, wenn ihr Veränderungen an eurer Farm vornehmt. Die Anzahl der platzierbaren Objekte ist jedoch von deren Größe abhängig.

Die Erntewichtel sind freundliche Helfer der Erntegöttin und gewähren euch sogar Zugang zu geheimen Orten rund um Echo Village.

Jeder Charakter hat Vorlieben und Abneigungen bei Geschenken. Die Kunst ist herauszufinden, was der Betreffende mag.

Iroha ist für die Werkzeuge zuständig und überreicht euch Axt und Hammer – zwei ebenso nützliche wie wichtige Werkzeuge.

Aller Anfang ist schwer

In *A New Beginning* legt ihr ganz zu Beginn das Geschlecht und das Aussehen eures Charakters fest und bekommt im Anschluss die Handlung vorgestellt: Eure Eltern vererben euch eine Farm in Echo Village, einer einst blühenden und lebhaften Kleinstadt. Dunhill, der Bürgermeister, bittet euch, der Stadt wieder zu ihrer alten Schönheit zu verhelfen, indem ihr mit euren Farmprodukten die Wirtschaft ankurbelt. Nach den ersten Tutorials dürft ihr sogleich loslegen. Zu Beginn habt ihr allerdings noch nicht allzu viel Möglichkeiten, um Dunhills Wunsch nachzukommen: Eure Felder sind klein, die Mine ist noch nicht zugänglich, der Tierstall ist verwaist, es gibt kaum Veranstaltungen und es leben nur eine Handvoll Leute in Echo Village. So verbringt ihr eure ersten Tage vor allem damit, in den Wald und die Berge zu stapfen und dort alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist: Diese gesammelten Blumen, Kräuter und Pilze verkauft ihr anschließend in der Stadt, um euch ein gewisses Grundeinkommen zu schaffen. Nach einigen Tagen ziehen dann ein Tierhändler, eine Schmiedin, ein Schneider, ein Friseur und eine Architektin in die Stadt. Letztere verkauft euch Baupläne für Dekorationen und neue Gebäudearten. Erst sobald ihr hier einiges freigeschaltet habt, kommt das Spiel richtig in Schwung: Nun könnt ihr einen Hühnerstall, ein Vorratsgebäude, diverse Dekorationsgegenstände für die Farm und die Stadt oder auch neue Felder herstellen. Wichtig ist dabei, dass ihr genug Materialien (Holz, Stein, Erde) ansammelt oder kauft, sonst könnt ihr nicht mit der Konstruktion loslegen.

Freundschaften schließen

Generell ist es wichtig, sich mit allen Dorfbewohnern anzufreunden, denn einige von ihnen geben euch im Gegenzug essenzielle Gegenstände und Baupläne, ohne die ihr auf der Stelle tretet. Beispielsweise könnt ihr nie die Tannenbäume entfernen, wenn Iroha euch nicht die Anleitung für die verbesserten Äxte gibt.

Diese besonderen Baumstümpfe solltet ihr genau untersuchen, denn bei ihnen findet ihr täglich verschiedene Gegenstände, die ihr verkaufen könnt.

Mit der Zeit werden neben neuen Bauplänen auch neue Gebiete freigeschaltet: Nachdem ihr die Erntewichtel Aaron und Alice getroffen habt, müsst ihr Notenblätter für sie finden und die darauf verzeichnete Tonfolge dann auf den magischen Baumstümpfen spielen. Ist das geschehen, bekommt ihr seltene Gegenstände oder Zugang zu bisher unerreichbaren Abschnitten. Sobald ihr das Reisebüro gebaut habt, könnt ihr außerdem in ganz ferne Gebiete verreisen und einmal Urlaub machen. Nicht zu vergessen ist natürlich die bereits erwähnte Familiengründung, die die *Harvest Moon*-Serie auszeichnet: Aus mehreren verschiedenen Kandidaten dürft ihr euch einen Traummann/eine Traumfrau auserwählen und den Hof machen. Im Gegensatz zu früheren Spielen seid ihr zunächst mit der entsprechenden Person zusammen, bevor ihr sie heiratet. Ist euer Herz-Level dann hoch genug, präsentiert ihr die Blaue Feder und seid danach offiziell verlobt. Nach der Hochzeit vergehen einige Monate, bis das frisch gebackene Ehepaar auch zum Elternpaar wird. Der perfekten Videospiel-Familie steht so also nichts mehr im Wege.

Reine Adrenalinjunkies sollten von diesem Spiel am besten die Finger lassen, denn geballte Action und mitreißende Storyeinlagen werdet ihr hier selbstverständlich nicht vorfinden. Stattdessen erwartet euch hier ruhige Unterhaltung, die perfekt geeignet ist für die ruhigen, langen und kalten Wintermonate.

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Eine klare Empfehlung für alle Hobbyfarmer und Landschaftsarchitekten."

Der Titel des Spiels trifft es sehr gut – endlich einmal ein paar Neuerungen in der Serie. Die Personalisierung des Protagonisten kommt bei Spielern einfach gut an. Und wie bei *Animal Crossing* macht es Spaß, für die Gestaltung der Spielwelt verantwortlich zu sein. Nachdem man sich also die ersten paar Spielmonate durchgebissen hat, kommt das Spiel in Fahrt und macht sehr viel Spaß – vorausgesetzt natürlich, man kann etwas mit Simulationsspielen anfangen. Es ist nun mal nicht jedermanns Sache, sich tagtäglich mit der gleichen Art von Arbeit zu beschäftigen, Geld zu sammeln und neue Objekte zur Stadtverschönerung zu beschaffen. Wem *Animal Crossing* inzwischen zu den Ohren raushängt, kann hier erneut beim Aufbau einer idyllischen kleinen Stadt mithelfen.

Harvest Moon: A New Beg.

Termin: 26. September 2013
Hersteller: Natsume
Entwickler: Marvellous Interactive
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Reizt die 3DS-Möglichkeiten nicht aus, für *Harvest Moon*-Verhältnisse aber schön

SOUND 7
Sprache/Text: -/Englisch
Gewohnt seichtes Hintergrundgedudel mit *Harvest Moon*-Feeling. Eine Sprachausgabe gibt es nicht.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Im Gegensatz zu anderen Spielen der Reihe geht die Steuerung hier angenehm von der Hand.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: jederzeit
Der frische Wind tut der Serie gut und bereitet viele Tage und Wochen Spielspaß – auch wenn es eine ganze Weile dauert, bis man wirklich etwas tun kann.

MEHRSPIELER 7
Das Tauschen von Items und die gemeinsame Aufzucht von Tieren ist eine schöne Ergänzung zum Gameplay.

PRO / CONTRA
- ✚ Gestaltbare Stadt & Farm
- ✚ Neue Tier- und Pflanzenarten
- ✚ Langzeitmotivation
- ✚ Ausflüge in andere Gegenden
- ➖ Zu Beginn ziemlich langatmig
- ➖ Etwas monotoner Spielablauf

3DS-FAKTOR 4
Der 3D-Effekt ist hübsch, sonst gibt es nicht viel Weiteres zu erwähnen.

WERTUNG/FAZIT

76

„Trotz des lahmen Einstiegs eine gelungene Aufbau-Simulation für Unterwegs."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN

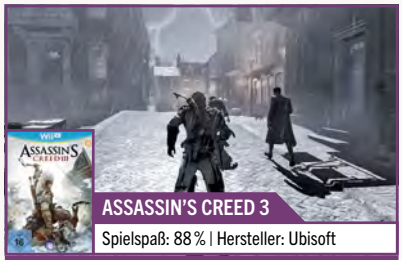
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

New Super Luigi U
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Swap Force
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

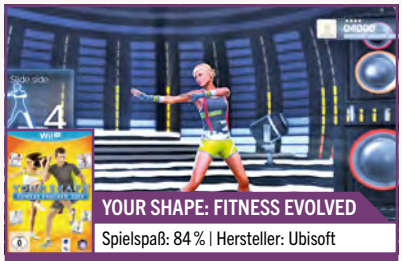
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



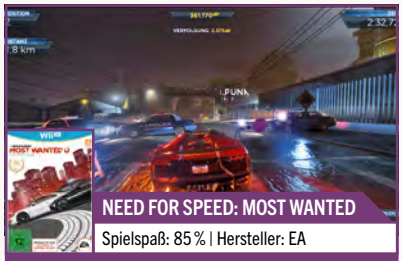
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

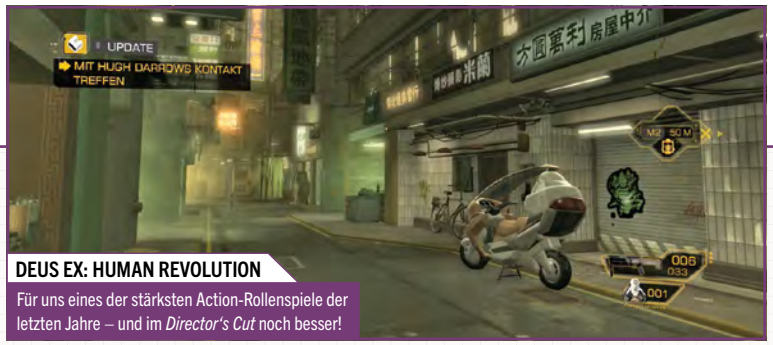
ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Für uns eines der stärksten Action-Rollenspiele der letzten Jahre – und im *Director's Cut* noch besser!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

007: Legends
Test (02/13): 58 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 60 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 41 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

SUPER CASTLEVANIA IV

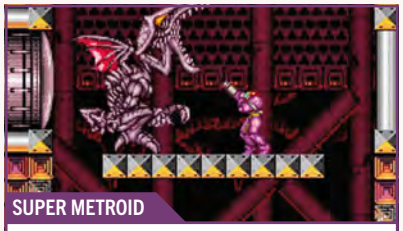
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Vollkommen zu Recht immer noch einer der besten Plattformer der Super-Nintendo-Ära.

Gradius
Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

Nam-1975
Spielspaß: 7 | Hersteller: D4 Enterprises

ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

Metroid
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

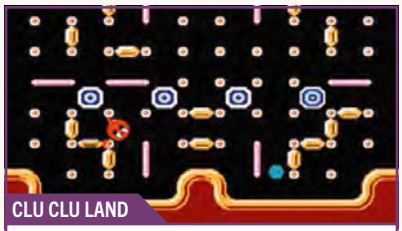
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

GESCHICKLICHKEIT



CLU CLU LAND

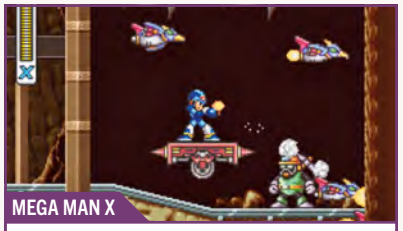
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

Nettes Spielchen aus der NES-Ära, aber Games wie *Bubble Bobble* sind deutlich besser gealtert.

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil eins der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Ghouls'n Ghosts
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Kirby's Adventure
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Einziger Wermutstropfen: kein Multiplayer-Modus! Wer damit leben kann, sollte unbedingt zugreifen.

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

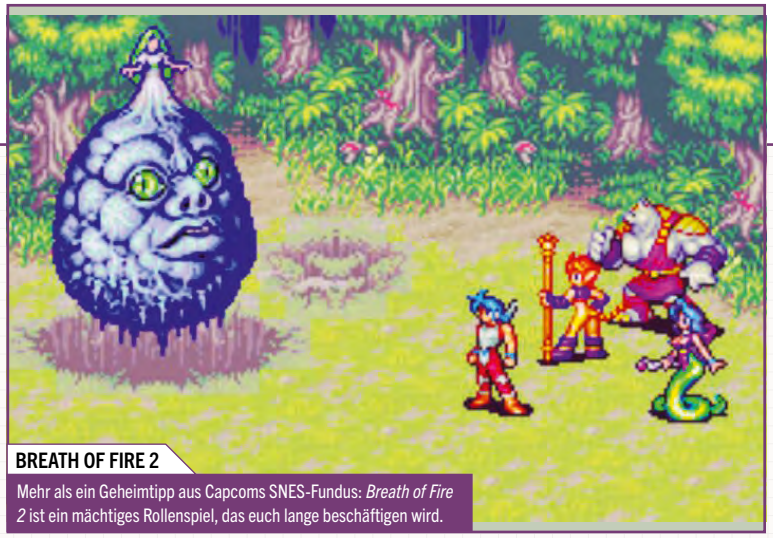
-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SUPER METROID

Während unserer Virtual-Console-Tests für die Wii U haben wir exakt zwei Spielen die Höchstwertung von 10 Punkten kredenzt. Eines davon ist *Super Metroid* – bis heute Referenzklasse.

MEGA MAN X

Unser zweiter 10er-Kandidat präsentiert euch einen der beliebtesten Jump&Run-Actionhelden der NES/SNES-Ära, auch wenn es mittlerweile etwas ruhiger um ihn geworden ist: *Mega Man X*!



BREATH OF FIRE 2

Mehr als ein Geheimtipp aus Capcoms SNES-Fundus: *Breath of Fire 2* ist ein mächtiges Rollenspiel, das euch lange beschäftigen wird.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Uff … zwar ist *Super Ghouls'n Ghosts* nicht ganz so knifflig wie sein NES-Vorgänger, trotzdem wird es euer ganzes Können abverlangen!

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

-
-

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick.

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Frozenbyte

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

-
-

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

Frech kopiert, aber gut: Würden die Mario-Brüder eine Familienfeier abhalten, müssten sie fast schon die Giana Sisters einladen …

DUCKTALES: REMASTERED

V-V-V-Vorsicht, es geht ab hier! Die Neuauflage des NES/GB-Evergreens hat uns restlos begeistert – macht richtig Spaß!

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

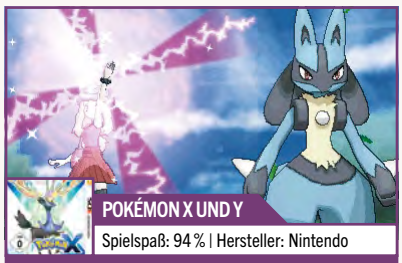
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Ein junger Abenteurer betritt mutig die Welt der 90%-Spiele: Link liefert mit dem neusten *Zelda* einen famosen 3DS-Titel ab.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Inazuma Eleven 3
Test (11/13): 78 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (10/13): 79 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

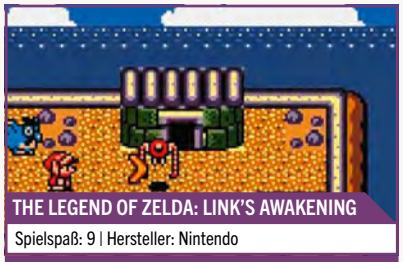
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

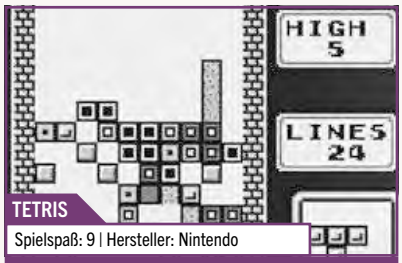
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

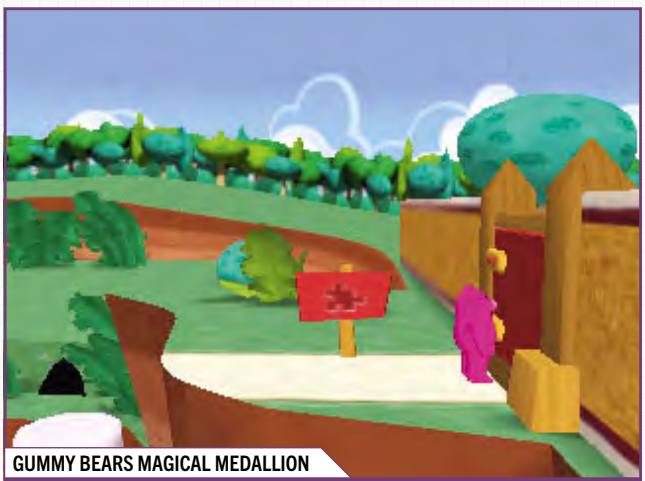
Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

WARIO'S WOODS

Der kleine Toad bekommt nicht erst seit Mehrspieler-Jump&Runs aus dem Hause Nintendo echte Hauptrollen spendiert – auch in *Wario's Woods* geht ihr mit dem Pilzkopf an den Start.



GUMMY BEARS MAGICAL MEDALLION

Bis exklusive dieser Ausgabe haben wir satte 61 3DS-eShop-Spiele getestet – nur ein einziges davon erreichte die Wertung „1 von 10". Dann doch lieber ein echtes Gummibärchen!

GABRIELLE'S GHOSTLY GROOVE 3D

Wenn man sich schon selbst zu Tode niest, sollte man im Nachleben wenigstens die Geister mit Tanzeinlagen unterhalten, gell? Putzig!

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1 **SUPER MARIO 3D WORLD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/14
Spielspaß: 92 %
Wie erwartet hat sich Nintendos Spaßgranate sofort an die Spitze der Verkaufscharts katapultiert.

2 **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **NEW SUPER LUIGI U**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

4 **Wii PARTY U**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 68 %

5 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**
Entwickler: Sega Sports Japan | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 76 %

6 **LEGO MARVEL SUPER HEROES**
Entwickler: Traveller's Tale | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Warner Bros. | Spielspaß: 84 %

7 **RAYMAN LEGENDS**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/13
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 93 %

8 **SKYLANDERS: SWAP FORCE**
Entwickler: Beenox | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Activision | Spielspaß: 82 %

9 **NEW SUPER MARIO BROS. U**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

10 **PIKMIN 3**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

TOP 10 LESER (Wii U)

1 **SUPER MARIO 3D WORLD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/14
Spielspaß: 92 %
Für unsere Leser kann es diesen Monat nur einen Spitzenreiter geben: Super Mario!

2 **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **RAYMAN LEGENDS**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/13
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 93 %

4 **PIKMIN 3**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

5 **NEW SUPER LUIGI U**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

6 **NEW SUPER MARIO BROS. U**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

7 **THE WONDERFUL 101**
Entwickler: Platinum Games | Test in: N-ZONE 09/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

8 **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 01/14
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

9 **SKYLANDERS: SWAP FORCE**
Entwickler: Beenox | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Activision | Spielspaß: 82 %

10 **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**
Entwickler: Eidos Montreal | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 88 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1 **SUPER MARIO 3D WORLD**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/14
Spielspaß: 92 %
Die gesamte Redaktion ist im Mario-Fieber. Ein heißer Kandidat auf unser Spiel des Jahres!

2 **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3 **PIKMIN 3**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4 **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**
Entwickler: Eidos Montréal | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 88 %

5 **SKYLANDERS: SWAP FORCE**
Entwickler: Beenox | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Activision | Spielspaß: 82 %

6 **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 01/14
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

7 **RAYMAN LEGENDS**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/13
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 93 %

8 **THE WONDERFUL 101**
Entwickler: Platinum Games | Test in: N-ZONE 09/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

9 **NEW SUPER LUIGI U**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

10 **BATMAN: ARKHAM ORIGINS**
Entwickler: Warner Bros. Montréal | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Warner Interactive | Spielspaß: 82 %

TOP 10 SATURN (3DS)

1 **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/13
Spielspaß: 80%
Schon nach einem Monat kämpft sich *Animal Crossing* wieder an die Spitze.

2 **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT**
Entwickler: Level-5 | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

4 **MARIO KART 7**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

5 **POKÉMON X UND Y**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 11/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

6 **LUIGIS MANSION 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

7 **NEW SUPER MARIO BROS. 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

8 **LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

9 **SUPER MARIO 3D LAND**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

10 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

TOP 10 LESER (3DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/13
Spielspaß: 90 %
Frisch erschienen und direkt auf der Top-Position unserer Leser. Bravo, Link!

2 **POKÉMON X UND Y**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 11/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4 **MARIO KART 7**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

5 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

6 **LUIGI'S MANSION 2**
Entwickler: Next Level Games | Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

7 **PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT**
Entwickler: Level-5 | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

8 **MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

9 **FIRE EMBLEM: AWAKENING**
Entwickler: Intelligent Systems | Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

10 **SUPER MARIO 3D LAND**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/13
Spielspaß: 90 %
Auch in der Redaktion wird immer noch fleißig *Zelda* gespielt.

2 **POKÉMON X UND Y**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 11/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 01/14
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: xx %

4 **MARIO KART 7**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

5 **PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT**
Entwickler: Level-5 | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

6 **ETRIAN ODYSSEY IV**
Entwickler: Atlus | Test in: N-ZONE 10/13
Hersteller: NIS America | Spielspaß: 90 %

7 **FIRE EMBLEM: AWAKENING**
Entwickler: Intelligent Systems | Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

8 **PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – DUAL DESTINIES**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 12/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

9 **MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

10 **NEW SUPER MARIO BROS. 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

1078666

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

In *Jett Rocket II* seid ihr abwechselnd in kniffligen 2D- und 3D-Levels unterwegs.

Nach jeweils fünf Hauptlevels stehen besondere Abschnitte wie Jetski-Rennen an.

JETT ROCKET 2

3DS Mit *Jett Rocket II* erscheint einer der technisch stärksten Titel im 3DS eShop. Doch kann der Titel auch spielerisch überzeugen?

Jett Rocket war ein gelungenes Jump & Run für den Download-Shop der Wii-Konsole. Der Titel, der im Sommer 2010 in Europa erschien, bediente sich bezüglich des Gameplays fleißig beim Genre-Primus *Super Mario Galaxy*. *Jett Rocket II: The Wrath of Taikai* setzt diesen Ansatz konsequent fort und hat sich eindeutig *Super Mario Galaxy 2* zum Vorbild genommen. Abwechselnd in 2D- und 3D-Levels unterwegs, springt ihr durch knapp fünfzehn Welten und beweist ab und an euer Können in speziellen Abschnitten, in denen ihr etwa einen Jetski steuert oder einen Fallschirmsprung absolviert. In den Levels liegen allerlei Gegenstände wie hilfreiche Extra-Leben oder versteckte Figuren-Bilder herum. Spezielle Gadgets, wie Raketen-Rucksäcke und fliegende Plattformen, helfen euch dabei, die eine oder andere gemeine Falle elegant zu umgehen. Gegner besiegt ihr, indem ihr ihnen mit Schmackes auf die Rübe springt. Zusätzlich könnt ihr spezielle Portale finden, die euch in besonders kniffligen Bonus-Abschnitte katapultieren, die ihr unter Zeitdruck bestehen müsst. Auch wenn neue Ideen Mangelware sind, macht das technisch sehr gut präsentierte Spiel in den etwas mageren fünf Spielstunden Spaß.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Shin'en
Termin:	13. November 2013
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7

MEGA MAN X2

Wii U Sigma ist geschlagen! Zumindest scheinbar. Denn schon jetzt schreien weitere Mavericks nach einer Ladung Plasma-Power.

Was auf dem NES gut funktioniert hat, klappt sicher auch auf dem Super Nintendo: Solche Gedanken hatte Capcom wohl bei *Mega Man X*, denn eine Fortsetzung des genialen SNES-Einstandes ließ nicht lange auf sich warten. Eine weniger gute Ausgangsposition als man vermuten würde, denn *X2* konnte unmöglich solche tiefgreifenden Innovationen bieten wie es *X1* getan hat. Einige Standards wie der Dash am Boden sind schon von Anfang an verfügbar, als besondere Upgrades kommen später noch ein Dash in der Luft, ein Item-Radar und natürlich die verschiedenen Waffen der animalisch gestalteten Bosse dazu. Ein wenig eigenes Herumprobieren am Anfang des Spiels ist wie immer vonnöten, denn nicht alle verfügbaren Waffen sind gegen alle Endgegner effektiv. Die richtige Reihenfolge, auch um den Level selbst einfacher zu durchreiten, will erst mal gefunden werden. *Mega Man X2* ist kein so großer Geniestreich wie der direkte Vorgänger, doch nach wie vor eine sehr gute Mischung aus Action und Jump & Run, die man ohne Bedenken auf seine Wii U herunterladen kann.

Marco Cabibbo

Schwach und kraftlos startet ihr ins Abenteuer. Sucht gründlich nach Upgrades.

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	14. November 2013
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Duelle in der örtlichen Taverne: Die dürfen selbstredend nicht fehlen. Hier kommen dann sogar ein paar RPG-Merkmale durch. Achtet nur mal auf die Ausrüstung.

Stark befahrene Meere zum Feierabendverkehr: Mit Rasern auf der linken Spur müsst ihr nicht rechnen, dafür leider mit Kanonenbeschuss.

UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS

Wii U Sieht aus wie ein Rollenspiel, will aber viel lieber Pirat oder Händler sein: Letzteres dürft ihr euch in dieser umfangreichen Simulation sogar selbst aussuchen.

Koei entpuppte sich während der 16-Bit-Ära als wahrer Spezialist für Strategiespiele und war bei der Nachschubversorgung nicht gerade faul. Außerhalb Asiens so gut wie unbekannt, wo man unausweichlich *Pirates!* gegenüberstand, könnt ihr euch jetzt selbst ein Bild darüber machen, ob *Uncharted Waters: New Horizons* dem Vergleich standhalten kann. Als einer von sechs wählbaren Kapitänen, die im Storyverlauf öfters aufeinandertreffen werden, müsst ihr euren Zweimaster seetauglich machen, verschiedene Häfen ansteuern und möglichst gewinnbringend Handel treiben oder anderen Reisenden als Pirat ihr Hab und Gut abnehmen. Optisch mag *Uncharted Waters* wie ein typisches RPG der damaligen Zeit aussehen, doch die strategischen Elemente standen hier klar im Mittelpunkt. Vielleicht sogar einen Tick zu sehr: Wer ein dramatisches Rollenspiel mit Monstern und Helden erwartet, könnte hier falsch liegen. Möchtet ihr stattdessen ein *Assassin's Creed IV: Black Flag* mit Pixel-Optik, gibt es kaum eine bessere Alternative als diese Seefahrts-Simulation. **Marco Cabibbo**

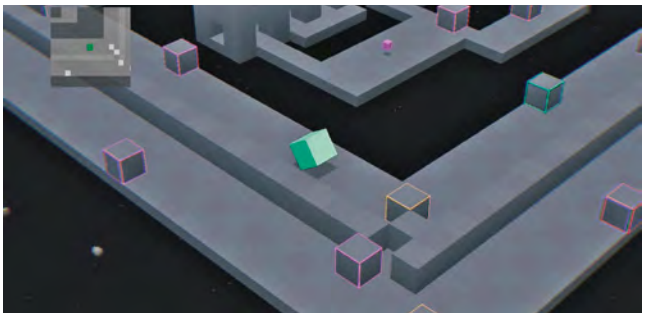
Genre:	Strategie
Entwickler:	Koei
Termin:	29. November 2013
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

EDGE

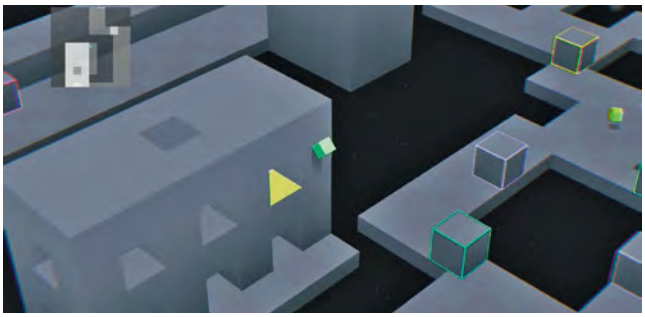
Wii U Quadratisch, praktisch, gut: Dieser Protagonist lässt jeden Tetris-Stein vor Neid erblassen.

Schon auf der Wii konnten Liebhaber von ausgefallenen Spielkonzepten auf eine breite Palette von Titeln zugreifen. Mit Spielen wie *EDGE* scheint sich dieser Trend auf der Wii U fortzusetzen. Ursprünglich handelt es sich dabei um ein iOS-Spiel, das für den Auftritt auf Nintendos Download-Plattform jedoch überarbeitet und durch zahlreiche zusätzliche Inhalte erweitert wurde. In dem ungewöhnlichen Puzzle-Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über einen fröhlich leuchtenden Würfel, den ihr in isometrischer Ansicht durch verwinkelte Labyrinthe voller Fallen steuert. Verschwindende Bodenplatten, Wände, die euch in den Abgrund schubsen und Passagen, in denen euer Block verkleinert wird, machen euch hierbei das Leben gehörig schwer – zumindest in den späteren Levels, denn bis der Schwierigkeitsgrad anzieht, vergeht einiges an Zeit. Dennoch dürften Knobel-Freunde mit dem Titel viel Spaß haben. Erst recht bei einem so günstigen Preis kann man sorglos zuschlagen. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Two Tribes
Termin:	27. November 2013
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	7

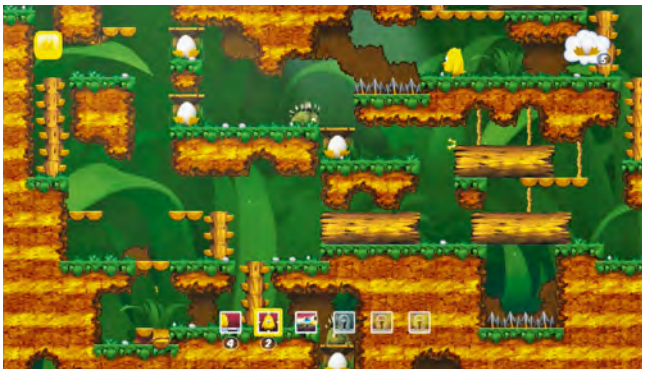


In den Levels warten zahlreiche Hindernisse auf euch, die es zu überwinden gilt. Diese grauen Blöcke etwa sausen wild herum und schubsen euch in den Abgrund.



Ab und an gelangt ihr zu speziellen Schaltern, die euren Würfel zusammenschrumpfen lassen. Im Kleinformat könnt ihr dann steile Wände erklimmen.

Im Laufe des Spiels schaltet ihr zahlreiche hilfreiche Items frei. So könnt ihr etwa einen Teleporter benutzen, um Hindernisse elegant und einfach zu überwinden.



Schlagt ihr euch in den Hauptlevels gut, bekommt ihr Zugriff auf besonders schwere Bonuswelten. Hier lauern Fallen und Feinde an allen Ecken und Enden.

TOKI TORI

Wii U *Toki Tori 2* ist bereits vor einiger Zeit für den Wii U eShop erschienen. Nun dürft ihr euch endlich auch durch den ersten Teil rätseln.

Auf den ersten Blick könnte man *Toki Tori* aufgrund der bunten Levels und des putzigen Protagonisten für ein klassisches 2D-Jump & Run halten. Doch weit gefehlt: Statt in Mario-Manier Feinden auf die Rübe zu hüpfen, rätselt sich der gefiederte Held durch knapp 80 verschiedene Welten. Seine Aufgabe: Er muss Eier sammeln, um die verschiedenen Abschnitte erfolgreich abzuschließen. Um Hindernisse und Feinde zu überwinden, kann er auf hilfreiche Items wie eine Eiskanone oder eine mobile Brücke zurückgreifen, die er im Spielverlauf freischaltet. Sobald ihr die Tutorials absolviert habt, zieht der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers rasant an; um bis zum letzten Abschnitt zu gelangen, müsst ihr einiges an Hirnschmalz investieren, um die vertrackt über die Welten verteilten Eier einzusammeln. Solltet ihr euch einmal in eine Sackgasse manövriert haben, könnt ihr übrigens jederzeit das Geschehen zurückspulen, um einen erneuten Versuch in Angriff zu nehmen – nervige Neustarts kompletter Levels fallen durch dieses hilfreiche Feature weg. Rätsel-Fans sollten sich von der niedlichen Aufmachung des Spiels keinesfalls täuschen lassen. Hier erwarten euch zünftige Kopfnüsse, die wochenlang qualmende Köpfe versprechen.

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Two Tribes
Termin:	25. Oktober 2013
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	8

PICROSS E3

3DS Simpel, fordernd und schwer süchtigmachend – das ist das Konzept hinter *Picross e3*.

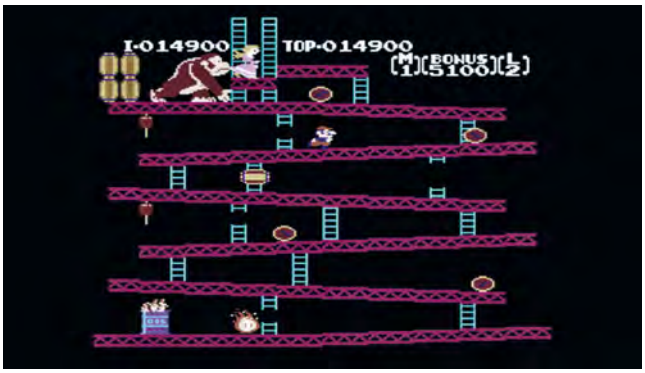
Habt ihr schon einmal ein Nonogramm-Rätsel gelöst? In den japanischen Zahlenrätseln müsst ihr auf einem Raster mithilfe von am Rand stehenden Nummern die Quadrate in den jeweiligen Zeilen richtig einfärben und erschafft dadurch, so ihr die Aufgabe richtig löst, kleine Bilder. Herbei gilt: Verstanden habt ihr das Konzept sehr schnell, bis ihr es jedoch meistert und auch die schwersten Aufgaben bewältigen könnt, dürfte jedoch einige Zeit vergehen. Unter dem Namen *Picross* veröffentlicht Nintendo die süchtig machenden Knobeleien seit 1995 auf diversen Nintendo-Konsolen, versehen mit dem Untertitel *e3* auch für den 3DS-eShop. Der Umfang ist mit 150 Rätseln stattlich und mit den Mega-Picross-Rätseln, die das Regelwerk des Spiels leicht variieren, erhalten auch Knobel-Veteranen eine zusätzliche Herausforderung. Schade nur, dass das Raster aufgrund der Screengröße des 3DS auf 15 mal 15 Quadrate beschränkt ist – auf Rätsel-Kolosse mit 40 mal 40 Feldern, wie man sie in PC-Versionen findet, müsst ihr verzichten. Für die günstigen fünf Euro lohnt sich der Download aber allemal.

Lukas Schmid

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	25. Oktober 2013
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

Die neuen Mega-Picross-Rätsel verleihen dem Spielprinzip zusätzlichen Pfiff. Die zu färbenden Felder ziehen sich hierbei über zwei statt nur jeweils eine Zeile.

Manchmal braucht es schon eine Menge Fantasie, um zu erkennen, was die fertigen Rätsel darstellen sollen – das trübt den Spielspaß aber überhaupt nicht.



Fässern ausweichen oder sie mit dem Hammer zerschlagen: Das war nur im ersten Level möglich. In den beiden anderen müsst ihr laufenden Flammen entkommen.

Und da ist er auch schon, der letzte Level. Lauft ihr über alle acht gelben Schalter, stürzt die Konstruktion in sich zusammen und der Affe zu Boden.

DONKEY KONG

3DS Als Mario noch Jumpman hieß und seine Prinzessin Pauline: Wieder einmal erscheint auf einem modernen System das Spiel, mit dem bei Nintendo so vieles anfing.

Gibt es da draußen wirklich noch Leser, die mit diesem legendären Spiel nichts anzufangen wissen? Falls ja, hier nochmal eine kurze Zusammenfassung: Jumpman muss seine Freundin Pauline vor einem Affen namens Donkey Kong retten, der am oberen Bildschirmrand auf ihn wartet. Sobald Jumpman die letzte Ebene erreicht, macht sich Donkey Kong aus dem Staub. Das macht er insgesamt zweimal, danach ist die Herzensdame gerettet und der Affe liegt geschlagen am Boden. Wenn ihr wisst, wie das Spiel abläuft und wo ihr aufpassen müsst, seid ihr mit *Donkey Kong* in drei Minuten durch. Danach geht das Spiel wieder von vorne los, die gesammelten Punkte für den High Score bleiben aber erhalten. Das mag heute vielleicht kaum mehr einen interessieren, doch damals gab es in den Spielhallen einen dermaßen großen Konkurrenzkampf um die Spitze, dass selbst heute noch Spieler um den offiziell anerkannten 1. Platz in der Weltrangliste kämpfen. Bei Interesse solltet ihr euch hierzu mal die Dokumentation *The King of Kong: A Fistful of Quarters* aus dem Jahr 2007 reinziehen. Wahrlich ein legendäres Spiel!

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	21. November 2013
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

KORG M01D

3DS Nach dem DS darf jetzt auch auf dem 3DS musiziert werden. Und das auf hohem Niveau!

Nachdem in *Korg DS10* für den DS der bekannte Synthesizer MS-10 simuliert wurde, dient diesmal der Korg M1 – einer der wohl bekanntesten Synthesizer der späten 80er- und frühen 90er-Jahre – als Vorlage für die neue 3DS-Software. Wie zuvor werden die Features des Originals auf den 3DS übertragen – auf bis zu acht Spuren für beispielsweise Instrumente könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen. Dazu stehen über 340 Sounds sowie ein Sequenzer zur Verfügung. Auf dem Touchscreen tragt ihr die Töne dann mittels Stylus auf den in jeweils 64 Stücke unterteilten Spuren ein. Klingt simpel, ist es in Wahrheit aber nicht: Es erfordert Übung und Geduld, um sich auf die stellenweise komplexe Software einzulassen. Beispielsweise kann es anfangs schon etwas dauern, bis man sein passendes Instrument unter den über 340 integrierten Sounds gefunden hat. Hat man den Kniff dann allerdings irgendwann raus, lassen sich mit *Korg M01D* echt tolle Kompositionen erstellen.

Thomas Eder

Eigentlich ganz easy: Links seht ihr die Instrumente, daneben die jeweiligen Spuren. Mit beiden könnt ihr musizieren.

Der 80er-Jahre-Synthesizer Korg M1 wird detailreich emuliert. Wer das Gerät kennt, findet sich sehr schnell zurecht.

Genre:	Anwendung
Entwickler:	Detune
Termin:	14. November 2013
Preis:	24,99 Euro
WERTUNG	8

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Wii Party U* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor. Diesmal mit einer Diskussion zur Zukunft der Wii U! **Uwe Hönig**

DIE ZUKUNFT DER Wii U

Die Videogameszone-Community setzt sich mit der Zukunft der Wii U auseinander und erläutert mögliche Gründe für den relativ schwachen Start der Nintendo-Konsole.

Das Sorgenkind unter den aktuell erhältlichen Konsolen stellt momentan die Wii U von Nintendo dar. Ein wichtiges Thema, das auch in unserer Community aktiv diskutiert wird. Deshalb präsentieren wir euch diesmal eine Zusammenfassung des entsprechenden Beitrags auf www.videogameszone.de und der zugehörigen User-Meinungen. Vorab zuerst eine Richtigstellung: In den vergangenen Wochen und Monaten äußerte sich Nintendo immer wieder zum ausbaufähigen Marketing für die Wii U. In diesem Zusammenhang wurde Nintendo-Präsident Satoru Iwata unterstellt, die neue Konsole als untauglichen Wii-Nachfolger bezeichnet zu haben. Allerdings bemerkte Satoru Iwata vielmehr, dass Nintendo es noch nicht geschafft habe, die Wii U als würdigen Nachfolger zu präsentieren – wie VGZ-User SnowmanGER im Kommentarbereich treffend hinzufügte.

Denkanstoß für Nintendo

Im Zeitraum zwischen Juli 2013 und August 2013 wurden weltweit lediglich 300.000 Wii-U-Konsolen verkauft. Mit *Pikmin 3*, *Lego City: Undercover* oder *The Wonderful 101* konnte Nintendo in den vergangenen sechs Monaten keine gigantischen Erfolge feiern. *Zelda:*

DAS SAGEN UNSERE USER

SnowmanGER:
„Wenn keine Spiele für Wii U umgesetzt werden, dann liegt das nicht am Controller, sondern an der Prognose der Absatzzahlen."

Ganonstadt:
„Das Jahr, das Nintendo jetzt Vorsprung gegenüber Sony und Microsoft hatte, war ein verschenktes Jahr!"

Reggiamoto:
„Ich denke, vor 2016 kommt trotzdem keine neue Heimkonsole von Nintendo auf den Markt. Dann würden sich die Kunden ein bisschen verarscht vorkommen, wenn jetzt alle zwei Jahre ein Nachfolgesystem veröffentlicht wird."

Underclass-Hero:
„… danach geht's doch wieder genauso weiter wie dieses Jahr: Alle zwei bis drei Monate kommt ein Top-Spiel, das ist einfach zu wenig."

The Wind Waker HD, *Wii Party U* und *Super Mario 3D World* sind in den meisten Regionen erst kürzlich erschienen, während die Zockergemeinde gegenwärtig beinahe im Minutentakt von neuen Meldungen zum Verkaufsstart der PS4 und Xbox One erschlagen wird. Viele von euch hoffen auf den Erfolg der Wii U, allerdings gibt es gespaltene Meinungen. VGZ-Leser Foxioldi meint hierzu: „Manchmal ist es eben auch besser, auf altbewährte klassische Controller zu setzen und diese weiterzuentwickeln – aber so, dass eben das gute Spielgefühl und die Art des klassischen Controllers erhalten bleibt. Man kann schlecht einschätzen, ob unbedingt das Gametablet die Verkaufszahlen bremst, aber ein entscheidender Anteil ist sicherlich vorhanden. Es wäre besser gewesen, einen neuen klassischen Controller ähnlich dem Gamecube-Controller zu entwickeln." Laut Foxioldi nutzen viel zu wenige Wii-U-Games die Features des Tablets und bieten so aktuell keinen echten Mehrwert. SnowmanGER hingegen meint: „Das Gamepad ist ein vollkommen normaler Controller. Er hat alle Buttons und Analogsticks wie der PS4- und Xbox-One-Controller plus Touchscreen für weitere digitale Buttons und einen zweiten Screen. Wenn keine Spiele für Wii U umgesetzt werden, dann liegt das nicht am Controller, sondern an der Prognose der Absatzzahlen."

Wii U und die Konkurrenz

Auch die Technik der Wii U spaltet die Nintendo-Anhänger. So zweifeln viele Konsolenfans die Konkurrenzfähigkeit der Wii U gegenüber der PS4 oder Xbox One an. Im Gegensatz zur Wii U ähneln PS4 und Xbox One in der Struktur der Hardware-Komponenten eher einem aktuellen PC. Wie und vor allem ob Dritthersteller ihre kommenden PS4- und Xbox-One-Spiele auch für die Wii U umsetzen werden, bleibt abzuwarten. „Die wichtigste Frage ist, ob es sich für die Entwickler lohnen wird, drastische Anpassungen an diese spezielle Architektur [der Wii U, Anm. d. Red.] wirklich vorzunehmen. Und daraus resultiert eben, zumindest für die nähere Zukunft, welche Cross-Plattform-Titel auf der Wii U erscheinen und welche nicht. Ubisoft scheint da ganz gut dabei zu sein. *Assassin's Creed 4* läuft besser als auf PS3 oder Xbox 360, wenn auch nicht ganz so gut wie die Next-Gen-Fassung. Bei *Watch Dogs* soll es wohl genauso werden", meint Chaz0r. Doch VGZ-Leser Sakurai kontert mit einem guten Argument: „Aber das sind doch genau die Spiele, deren Konzepte auf Current-Gen-Konsolen entstanden sind und für Next Gen optimiert wurden. Dazu kommt, dass die Wii-U-Fassungen auf dem Niveau der Current-Gen-Konsolen laufen. Damit baut sich die Lücke zwischen Wii U und PS4/Xbox One jetzt schon auf – und das sind ja Titel, die zum größten Teil nur optimiert worden sind. Im Grunde hat sich das Problem verschoben, die Wii U ist im HD-Zeitalter angekommen, die exklusiven Spiele werden dementsprechend gut aussehen und auch gut laufen. Multiplattform-Titel hingegen werden der Konsole davonlaufen, sowohl grafisch als auch technisch."

Software-Mangel

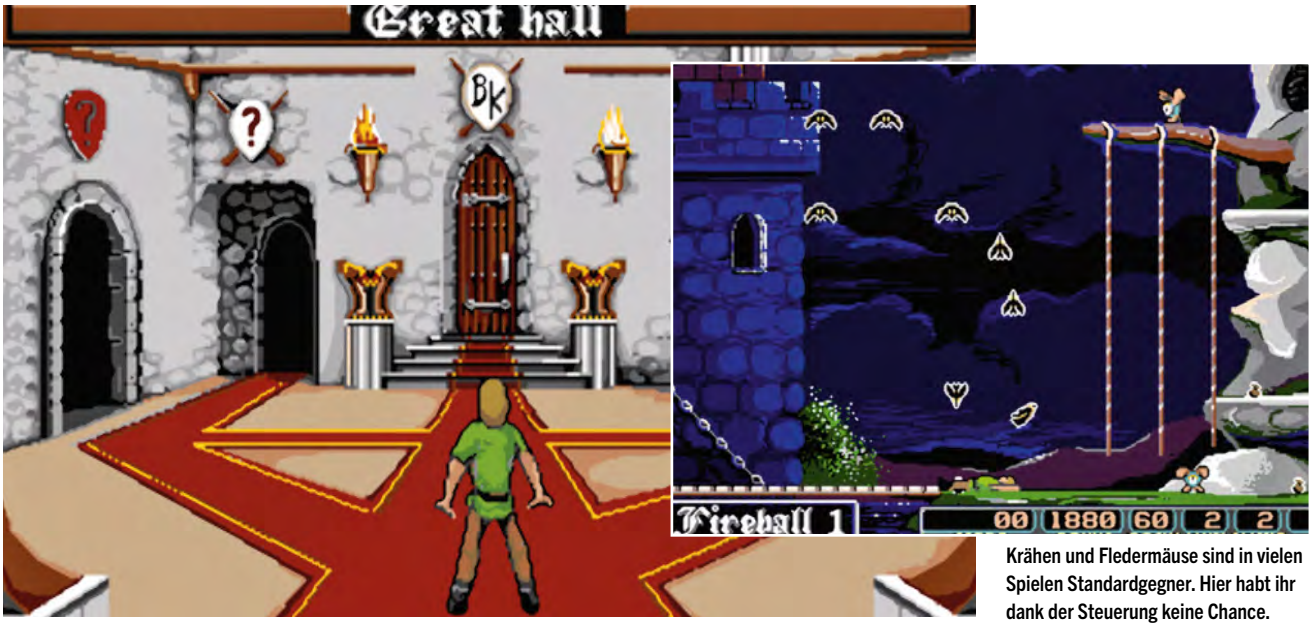
Abgesehen vom technischen Standpunkt ist sich die Community in einem Punkt einig: Es fehlt der Konsole an vernünftigen Spielen. „Mit dem *Zelda*-Remake, *Wii Party U*, *Wii Fit U* und vor allem *Super Mario 3D World* möchte Nintendo im Weihnachtsgeschäft punkten. Die Hoffnungen liegen derzeit vor allem bei *Super Mario 3D World*, das die Verkäufe der Wii-U-Hardware sicherlich ein wenig anziehen lassen wird, aber danach geht's doch wieder genauso weiter wie dieses Jahr: Alle zwei bis drei Monate kommt ein Top-Spiel, das ist einfach zu wenig. Solche Spiele wie *The Wonderful 101*, *Bayonetta 2* und Konsorten sind zwar richtig gute Spiele, aber teilweise zu ausgeflippt für den westlichen Markt", meint VGZ-User Underclass-Hero. „Vielleicht sollte man sich jedoch bei der nächsten Konsole vorher über so etwas Gedanken machen. Das Jahr, das Nintendo jetzt Vorsprung gegenüber Sony und Microsoft hatte, war ein verschenktes Jahr", meint Ganonstadt im Kommentarbereich des Artikels von Online-Redakteur Maik Koch.

Spezial-Features nutzen

Wii Party U setzt die Möglichkeiten des Wii-U-Gamepads intelligent ein und unsere VGZ-Mitglieder sind teilweise sogar der Meinung, dass damit mehr Spielspaß erzielt wird als bei sämtlichen *Mario Party*-Episoden. Doch schlägt die große Menge der Casual Gamer bei *Wii Party U* oder *Wii Fit U* zum Weihnachtsgeschäft zu? Oder sind die Gelegenheitsspieler mit ihrer Wii immer noch zufrieden? Mittlerweile wird in der VGZ-Community bereits über einen möglichen Wii-U-Nachfolger spekuliert. So besagt der User-Kommentar von Kraxe: „Aber 2014 sollte Nintendo schon noch abwarten und nicht übermütig die nächste Konsole rauswerfen – zumal Nintendo garantiert schon an einer neuen Hardware arbeitet." Reggiamoto argumentiert: „Ich denke, vor 2016 kommt trotzdem keine neue Heimkonsole von Nintendo auf den Markt. Dann würden sich die Kunden ein bisschen verarscht vorkommen, wenn jetzt alle zwei Jahre ein Nachfolgesystem veröffentlicht wird."

Content is King

Nintendo steht vor einer immensen Herausforderung. Sony und Microsoft sind seit Ende November mit der PS4 und der Xbox One auf dem Markt. Wir geben VGZ-Leser Ganonstadt vollkommen recht. Nintendo hat 2013 in puncto Wii U ein wenig geschlafen. Lediglich *Pikmin 3* und *Zelda: The Wind Waker HD* rotierten dauerhaft in der Redaktions-Wii-U. Trotzdem: *Pikmin* ist kein *Mario* und demzufolge auch kein System-Seller. Die langfristigen Verkaufszahlen des HD-Remakes von *Zelda: The Wind Waker HD* müssen wir noch abwarten. Immerhin konnte der Titel den Verkaufszahlen der Wii U einen Ruck verpassen. Die Wii wurde damals durch unglaublich hohe Absätze auf dem Casual-Markt gestützt. Casual Games wie *Just Dance*, *Wii Fit* oder *Zumba Fitness* hielten zur Hochzeit der Wii locker mit *Super Mario* mit. Allein die Tatsache, dass *Wii Sports* in den vergangenen Jahren den NES-Klassiker *Super Mario Bros.* als meistverkauftes Spiel aller Zeiten ablöste, ist ein Beleg für das Casual-Dilemma. Nintendo sieht sich selbst seit der Wii nicht mehr als Konkurrent zu Microsoft und Sony. Eigenen Aussagen zufolge möchte sich Nintendo lieber auf neue, innovative Ideen konzentrieren und eigene Märkte erschließen. Dafür braucht Nintendo aber die Zielgruppe der Casual Gamer. Warum sollte sich ein Wii-Besitzer mit *Wii Sports* oder *Wii Fit* eine Wii U kaufen? Genau das gleiche Problem hatte Nintendo vor zwei Jahren mit dem 3DS. Hierbei punktet Nintendo einfach mit Software: Die neuen *Pokémon*-Spiele, *Animal Crossing*, *Fire Emblem*, *Luigis Mansion 2*, *Layton* und viele mehr bieten Nintendo-typische Inhalte. Satoru Iwata sagte einen goldenen Satz auf der Game Developers Conference 2011: „Content is King". Und diese Marschrichtung braucht Nintendo auf der Wii U!



In welche Tür sollen wir nur gehen? An sich ist es ja egal, denn hinter jedem Durchgang erwartet uns nur virtuelle Grütze.

Krähen und Fledermäuse sind in vielen Spielen Standardgegner. Hier habt ihr dank der Steuerung keine Chance.

DARK CASTLE

Da nehmen selbst die unheimlichsten Monster die Beine in die Hand: In diesem Schloss erwartet euch die neunte Stufe der Gameplay-Hölle.

In der letzten Ausgabe zeigte *Super Castlevania IV* noch eindrucksvoll, wie viel Spaß es machen kann, dunkle Gemäuer zu erkunden und Fledermäuse mit der Peitsche zu klatschen. Direkt ein Anlass für uns zu zeigen, wie schlecht das Ganze nach einer 180°-Drehung ausschauen kann. *Dark Castle* erschien 1986 zunächst für den Apple Macintosh und einige andere Computersysteme, bis es dann 1991 von Electronic Arts auf dem Sega Genesis bzw. Mega Drive veröffentlicht wurde. Wahrscheinlich haben nicht einmal die Programmierer selbst die Umsetzung Probe gespielt, denn eine andere Erklärung, warum dieses Machwerk auf die Menschheit losgelassen wurde, gibt es nicht. Mit seinen etwas realistischeren Ansätzen in puncto Bewegung hat *Dark Castle* viele Gemeinsamkeiten mit *Prince of Persia*, kann dem Verwandten jedoch in nicht mal einer einzigen Rubrik das Wasser reichen. Verantwortlich hierfür ist schlicht und ergreifend die katastrophale Steuerung, die *Dark Castle* an den Rand der Unspielbarkeit bringt. Selbst ein scheinbar einfaches Manöver, wie das Springen auf eine andere Plattform, geht grausig von der Hand und lässt den Hauptcharakter bei der Landung für einige Sekunden betäubt taumeln. Genügend Zeit für die nervigen Gegner, euch den Rest zu geben. Effektiv wehren könntet ihr euch eh nicht, da sich auch eure Arme zum Werfen von Steinen unfassbar mies steuern lassen und ihr besser damit beraten seid, die Konsole wieder auszuschalten. Definitiv ein Kandidat für die Top 10 der schlechtesten Plattformer aller Zeiten!

Die Schlüssel unten rechts hätten wir gerne im Inventar. Leider hat der Folterknecht aber was gegen unseren Wunsch.

Marco Cabibbo

TOPS & FLOPS

Absurd bis zum Gehtnichtmehr: Diese fünf kuriosen Spiele konnten echt nur im absoluten Delirium programmiert worden sein.

BOOGERMAN – A PICK AND FLICK ADVENTURE

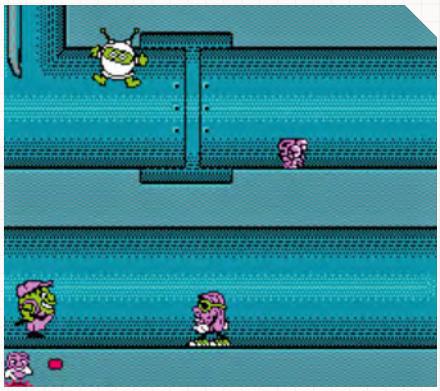
Die 90er-Jahre waren voll mit Cartoons, die geschmacklich unter die Gürtellinie gingen, wie zum Beispiel *Ren & Stimpy* oder *Rockos modernes Leben*. Nicht viel sauberer geht es bei *Boogerman – A Pick and Flick Adventure* zu. Der titelgebende Superheld verfügt weder über Hitzestrahl noch Bärenkräfte, sondern setzt zur Bekämpfung seiner Widersacher auf allerhand eklige Fertigkeiten wie Anrülpsen oder Popelschnipsen. Sofern Boogerman versucht, mit seinen Fäkalwitzen die zahlreichen Designfehler zu überschatten, muss man leider sagen: Das ging in die – wahrscheinlich vollgesaute – Hose.

CHESTER CHEETAH – TOO COOL TO FOOL

Vor ein paar Ausgaben haben schon die *Cheetah Men* bewiesen, dass selbst das schnellste Landtier der Welt miesem Gameplay nicht davonlaufen kann. Von einem bahnbrechenden Tempo ist bei *Chester Cheetah* nicht mal was zu sehen, denn der extrem lässige Gepard schleicht geradezu durch seine schrill-bunten Levels. Nicht aus freien Stücken, sondern mit einer Werbekampagne im Rücken, denn Chester ist das offizielle Maskottchen der Cheetos-Snacks, hergestellt von einer Tochterfirma, die dem Pepsi-Imperium angehört. Ein solches Werbespiel, was im Übrigen wirklich nicht gut geworden ist, war beileibe keine Ausnahme, wie ein Blick auf das nächste Spiel beweist.

COOL SPOT

Was bei *Chester Cheetah* die Cheetos sind, ist bei *Cool Spot* der Softdrink 7 Up. Doch was hat ein roter Punkt mit Sonnenbrille und dünnen Gliedmaßen mit dem Zuckergesöff zu tun? Ganz einfach, das Logo von 7 Up hat ebenfalls einen roten Punkt, was für Virgin Interactive seinerzeit ausreichte, um einen Videospielcharakter daraus zu formen. Das Spiel ist dabei gar nicht mal so schlecht, trägt es doch die Handschrift von David Perry, welcher mit *Earthworm Jim* wohl eines der besten Jump & Runs der Dekade erschuf. An die Qualität des Wurms reicht *Cool Spot* so gut wie nie heran, aber es ist auch kein langweiliger Schmodder, bei dem man Sodbrennen bekommt.

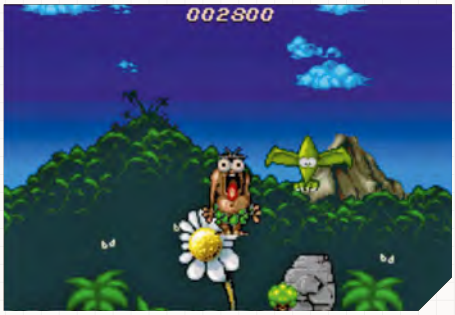


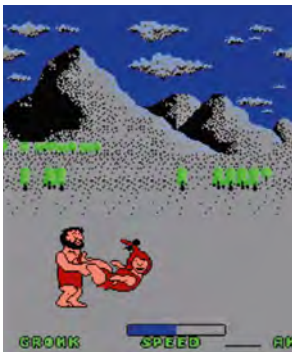
THE CALIFORNIA RAISINS – THE GRAPE ESCAPE

Huch, schon wieder Sonnenbrillen! Ob dieses modische Accessoire ein Indiz für schlechte Videospiele ist? Schaut man sich *The California Raisins – The Grape Escape* an, könnte man leicht zum dieser Schlussfolgerung kommen. Der faulige Rosinenkopf vereint, neben der Sonnenbrille, wieder mal alles in sich, was nicht in ein gutes Jump & Run gehört. Vom unpräzisen Sprungverhalten bis zur grellen Augenkrebs-Optik: Erneut stellt man sich selbst die Frage, ob die Entwickler irgendwann mal auf den Gedanken kamen, selbst zu hinterfragen, was sie da gerade programmieren. Da ist der Gepard locker doppelt so cool als eine schrumpelige Rosine.

CHUCK ROCK

Als passende Überleitung zum Titel in der Randspalte rechts haben wir noch einen Titel aus der sprichwörtlichen Steinzeit für euch. Nein, es sind leider nicht Joe und Mac, sondern der weitaus weniger ansehnliche Chuck Rock, welcher eigentlich nur mit seiner Band (spielen wahrscheinlich Stone Metal) musizieren möchte. Aufgrund der Entführung von Freundin Ophelia muss sich Chuck durch mehrere Levels kämpfen, vorbei an anderen Höhlenmenschen und Dinosauriern. Als Waffe dient ihm hier seine Plauze, die er gegen jeden anstürmenden Feind donnern lässt, wenn Chuck denn trotz des unübersichtlichen Designs und anderen Patzern die Gelegenheit dazu erhält.





„Erst mit dem Steuerkreuz Schwung aufbauen, dann mit A werfen. Huiiii!“

Caveman Games

Geschicklichkeit **„Gronk schleudert Frau. Frau fliegt weit weg. Gronk ist Gewinner. Ugha!“**

Die Geschichtsbücher müssen umgeschrieben werden: Dachte man bislang, dass die Olympischen Spiele erst seit 4.000 Jahren praktiziert werden, waren schon die Höhlenmenschen sportlich ganz vorne mit dabei, wie man in *Caveman Games* (der englische Originaltitel lautet *Caveman Ughlympics*) selbst nachspielen kann. Die Disziplinen damals unterschieden sich aber noch ein wenig von unseren. Statt Diskus-Weitwurf wurde die eigene Frau weggeschleudert, der Hürdenlauf war gepaart mit einer Flucht vor dem Säbelzahntiger und beim Stabhochsprung ging es darum, über den gierigen Schlund eines Tyrannosaurus Rex zu springen.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „*Caveman Games* lebt in erster Linie von seinem Humor und seinem kurzweiligen Mehrspieler-Erlebnis. Die hämische Freude, wenn man beim Wettlauf seinen Mitstreiter nach hinten schubst und dieser dort von einem Säbelzahntiger aufgefuttert wird, war seinerzeit mit eine meiner ersten Multiplayer-Erfahrungen. Andere Mitspieler waren nach dem ersten Durchgang übrigens Pflicht, denn *Caveman Games* ist mit sechs Disziplinen recht kurz und zudem auch noch ein echter Gamepad-Vernichter, da ihr wie verrückt auf A und B mashen müsst. Das hat schon auf dem Commodore 64 so manchen Joystick gekillt.“

Macht ihr hier einen Fehler, landet ihr im Abgrund oder Rachen vom T-Rex.

MEGA MAN

TEIL 2

Im zweiten Teil unseres kleinen Features zeigen wir euch, in welchen Genres Mega Man sonst noch so überall seine Metallnase drin hatte.

Springen und schießen: Das konnte Mega Man immer besonders gut. Doch es gab auch andere Genres, in denen er sich zu beweisen versuchte. Die umfangreichen Plattformer, die für das NES und das Super Nintendo erschienen sind, haben wir ja schon in der letzten Ausgabe etwas näher betrachtet. Wer an *Mega Man* denkt, wird diese beiden Serien nicht als ungewöhnlich betrachten, da man diese Art von Gameplay zweifelsohne mit dem blauen Robo-Hüpfer assoziiert. Ganz anders sieht es bei Mega Mans Einstand im 3D-Lager aus, welches Mitte der 90er Jahre aufgeschlagen wurde. Inhaltlich wie spielerisch entfernten sich die drei Teile von *Legends* immens vom ursprünglichen Konzept. Tausende von Jahren nach *Mega Man X* muss der Android Mega Man Volnutt die mittlerweile überflutete Erde erkunden und Gegner aus der Third-Person-Perspektive bekämpfen. Da dieser drastische Wechsel für so manche Fans heftiger war als gedacht, brachte Capcom 2002 mit *Mega Man Zero* so etwas wie ein Heilmittel. Wieder im Universum von *Mega Man X* angesiedelt und als reinrassiger Plattformer aufgebaut, brachte *Mega Man Zero* einige coole Features, die der vierteiligen Serie mehr Würze und Tiefgang verliehen. Für die nötige Unterstützung konntet ihr kleine Cyber-Elfen hinzurufen und eurer Schusswaffe durch Elementar-Chips die nötigen Eigenschaften verleihen, um im jeweiligen Level keinen Nachteil zu erleiden. Die Nachfolger-Serie *Mega Man ZX*, der letzte bisherige Teil erschien 2007, erweiterte das Konzept mit den Elementar-Chips ein wenig und änderte es in Biometalle um. In frei wählbaren Missionen konntet ihr damit eurem männlichen oder weiblichen Hauptcharakter neue Fertigkeiten zuweisen.

Ab ins Internet!

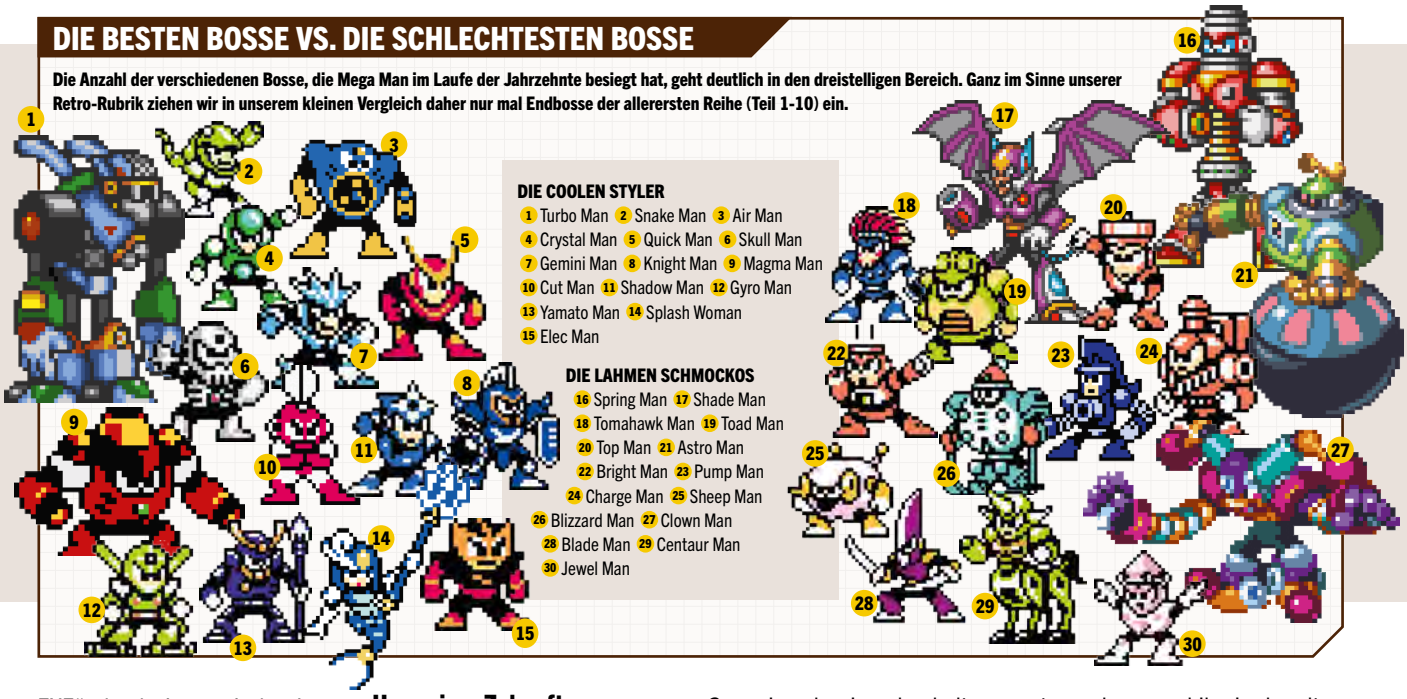
Wem das noch zu wenig Rollenspiel war, fand in *Mega Man Battle Network* vielleicht seinen Messias. Aufgebaut als eine Mischung aus Taktik- und Action-RPG, stand nicht Mega Man selbst im Mittelpunkt, sondern der Junge Lan Hikari, der wiederum seinen virtuellen Avatar „MegaMan.

Die *Zero*- und die *ZX*-Reihe blieben dem ursprünglichen Konzept sehr nahe.

***Mega Man Universe* wurde aufgrund von viel negativem Feedback vorzeitig eingestellt.**

DIE BESTEN BOSSE VS. DIE SCHLECHTESTEN BOSSE

Die Anzahl der verschiedenen Bosse, die Mega Man im Laufe der Jahrzehnte besiegt hat, geht deutlich in den dreistelligen Bereich. Ganz im Sinne unserer Retro-Rubrik ziehen wir in unserem kleinen Vergleich daher nur mal Endbosse der allerersten Reihe (Teil 1-10) ein.



DIE COOLEN STYLER

1 Turbo Man 2 Snake Man 3 Air Man
4 Crystal Man 5 Quick Man 6 Skull Man
7 Gemini Man 8 Knight Man 9 Magma Man
10 Cut Man 11 Shadow Man 12 Gyro Man
13 Yamato Man 14 Splash Woman
15 Elec Man

DIE LAHMEN SCHMOCKOS

16 Spring Man 17 Shade Man
18 Tomahawk Man 19 Toad Man
20 Top Man 21 Astro Man
22 Bright Man 23 Pump Man
24 Charge Man 25 Sheep Man
26 Blizzard Man 27 Clown Man
28 Blade Man 29 Centaur Man
30 Jewel Man

EXE“ durch isometrische Internetwelten steuerte. Waren hier durchaus Vergleiche zu Titeln wie *Final Fantasy Tactics* berechtigt, sahen die Kämpfe in *Battle Network* ganz anders aus. Auf einem kleinen, aus neun Plattformen bestehenden Schlachtfeld musstet ihr Angriffen ausweichen, eure eigene Klasse auswählen und dann selbst angreifen. Mit ganzen sechs Teilen plus einer Anime-Serie war die GBA-Reihe besonders in Japan sehr beliebt. *Mega Man Star Force* für den DS setzte ab 2006 die Reihe erfolgreich fort, stellte in den Kämpfen durch einen Wechsel auf die Schulterperspektive allerdings den Fokus mehr auf Action um. Allesamt Änderungen, die sich vom bisherigen Gameplay sehr unterscheiden.

Ungewisse Zukunft

Dies erkannte auch Capcom und überraschte 2008 Fachpresse und Fans gleichermaßen mit der Nachricht, dass sich eine Fortsetzung zur klassischen Serie in Entwicklung befand. *Mega Man 9* blieb seinem geistigen Erbe sehr nahe, setzte auf 8-Bit-Grafik, Pixel-Dudelei und einen gewohnt hohen Schwierigkeitsgrad. Der Erfolg war dabei so groß, dass mit *Mega Man 10* eine weitere Fortsetzung veröffentlicht wurde, die jedoch aufgrund inhaltlicher Differenzen weit weniger euphorisch aufgenommen wurde. Ab diesem Zeitpunkt ging es mit Mega Man stückweise bergab: Zwei Online-Titel, *Mega Man Universe* und *Rockman Online,* wurden beide gestrichen, das Smartphone-Spiel *Rock Man X-Over* ein sehr simpel gehaltener Plattformer ohne jeglichen Anspruch. Auch der Ego-Shooter *Maverick Hunter*, welcher kurz bei den ehemaligen Machern von *Metroid Prime* in Entwicklung war, ist lange vor seiner geplanten Veröffentlichung eingestellt worden. Für den Moment scheint es so, als hätte Capcom das Vertrauen in seinen Roboter verloren und ihn in der alten Werkstatt zwischengelagert. Das ist schade, weil Capcom erst durch *Mega Man* so richtig groß wurde und in unseren Augen noch jede Menge Potenzial in dem blauen Androiden steckt. Es braucht halt nur einen Energie-Container, um ihm wieder zu alter Stärke zu verhelfen.

Marco Cabibbo

Auf den neunten Teil ließ Capcom die Fans zwölf Jahre warten. Er kam 2008 raus.

Mega Man Battle Network **spielte zum Teil in der realen und in der Cyber-Welt.**

Der erste 3D-Versuch: *Mega Man Legends* brachte etwas vollkommen anderes!

TERRANIGMA

Das letzte wirklich große Rollenspiel für den Super Nintendo. Wir werfen einen Blick zurück und zeigen euch, warum es sich lohnt, diesen tollen Titel zu spielen.

Ohne Licht kein Schatten und ohne Schatten kein Licht.“ Das ist nur einer von vielen philosophischen Denkanstößen, die uns *Terranigma* mit auf den Weg gegeben hat. Dieses atmosphärische Rollenspiel stellt neben den schönen und lichten Momenten des Daseins auch die Düsternis und Verderbteit des menschlichen Charakters dar und weiß – damals wie auch heute – seine Spieler zu begeistern. *Terranigma* erschien in Europa erst Ende 1996, also ganz am Ende des Konsolenzyklus des SNES. Zu diesem Zeitpunkt hielten viele Spieler schon Ausschau nach Nintendos N64. Das ist sicherlich einer der Gründe dafür, dass dieses großartige Rollenspiel nicht so bekannt wurde wie andere Klassiker für den Super Nintendo. Zu Unrecht, wie wir finden! Deswegen möchten wir euch diesen fantastischen Titel ins Gedächtnis rufen.

Mithilfe von Vögeln gelangt Ark in der Oberwelt an neue Orte.

Doch warum ist dieses Spiel so bemerkenswert? Die Handlung erscheint auf den ersten Blick nahezu banal: Ihr schlüpft in die Rolle von Ark, einem Jungen aus dem beschaulich wirkenden Dorf Krysta. Ark ist ein kleiner Störenfried und hat nichts als Blödsinn im Kopf. So entdeckt er eines Tages zusammen mit seinen Freunden einen verschlossenen Raum im Haus des Dorfältesten und verschafft sich unerlaubt Zugang. Durch diese Aktion bricht er jedoch ein vor langer Zeit erschaffenes Siegel und macht Bekanntschaft mit Fluffy. Dieses Wesen, das auf den ersten Blick aussieht wie ein rosafarbener, geflügelter Ball, wird nun Arks treuer Begleiter und folgt ihm auf seinem frisch begonnenen Abenteuer. Doch der Siegelbruch hat auch einen großen Haken: Alle anderen Dorfbewohner, inklusive Arks Freundin Melina, verlieren ihre Seelen und erstarren zu Eis. Um sie zu retten, muss der junge Held zunächst verschiedene Türme von Dämonen befreien.

Dezente Gesellschaftskritik

Doch mit der Rettung von Arks Freunden ist es nicht getan, stattdessen beginnt das Spiel danach erst richtig! Denn erst dann erfahrt ihr, dass sich euer Dorf in der sogenannten „Unterwelt“ befindet und ihr euch in die „Oberwelt“ begeben müsst, um Arks Schicksal zu erfüllen. Dort ist es eure Aufgabe, für das Wachstum allen Lebens zu sorgen. Um euer Ziel zu erfüllen, müsst ihr – wer hätte es gedacht? – typisch für ein Rollen-

MACHT ES AUCH HEUTE NOCH SPASS?

So manch älteres Spiel verliert seinen Reiz und wird von frischen, modernen Spielen abgelöst. Gilt das auch für *Terranigma*?

Viele Klassiker haben uns früher begeistert und gefesselt. Das bedeutet jedoch nicht automatisch, dass sie es auch heute noch schaffen, den gleichen Spielspaß zu erzeugen. Besonders in Sachen Grafik und Bedienbarkeit sind wir von modernen Spielen viel gewohnt. Doch die wahre Stärke von *Terranigma* liegt sowieso in der spannenden Geschichte und den vielseitigen Charakteren. Dadurch bleibt das Rollenspiel auch ohne eine überragende Grafik bis zum Schluss spannend und ist selbst heute noch sehr empfehlenswert. Für alle, die ein SNES daheim haben und Rollenspiele mögen, lohnt es sich, bei bekannten Internethändlern nach einer günstigen Gebrauchtversion von *Terranigma* zu schauen. Neu und originalverpackt könnt ihr die RPG-Perle ebenfalls noch kaufen, müsst dann aber vergleichsweise tief in die Taschen greifen.

Im Laufe des Abenteuers bekommt Ark es mit allerhand Monstern zu tun.

spiel in Dungeons gegen Monster kämpfen. Beispielsweise kriecht ihr in den Baum des Lebens, um dort die Dämonen aus seinen Wurzeln zu vertreiben und so den Baum zu heilen. Dabei bringen die Entwickler sogar ein wenig Gesellschaftskritik an und zeigen euch auf, dass nicht jede Heldentat nur Gutes bringen muss. Sobald ihr beispielsweise die Menschen aus den Klauen des Bösen befreit, schadet ihr dabei gleichzeitig auch der Tierwelt. Denn durch die Rettung der Menschheit werden Tier- und Pflanzenwelt unterjocht und leiden unter Umweltverschmutzung und Ähnlichem. Und auch sonst reitet *Terranigma* nicht auf den üblichen Rollenspiel-Klischees herum, sondern geht seinen eigenen Weg. So freundet ihr euch im Spielverlauf nicht nur mit menschlichen Charakteren an, sondern baut auch Beziehungen zur Tier- und Pflanzenwelt auf. In einem zerklüfteten Berggebiet helft ihr etwa dem kleinen Löwen Liam bei einer Mutprobe, in der er seinen Eltern seine Reife beweisen muss.

Abwechslung muss sein

Ein der größten Besonderheiten an *Terranigma* ist die ambivalente Natur der Nebencharaktere. Wer Feind und Freund ist, wechselt im Verlauf der Geschichte mehrfach, was zu interessanten Twists führt. Außerdem hat jeder einzelne Charakter seinen ganz eigenen Bezug zu Ark. Diese Verwicklungen und der beständige Wechsel zwischen Schwarz und Weiß haben uns immer wieder gefesselt und fasziniert. Auch für Abwechslung ist gesorgt. Vom Kampf gegen Yetis im eisigen Gebirge Eklemata über ein Wüstenabenteuer in der von Zombies verseuchten Stadt Luran bis hin zum Labor des größenwahnsinnigen Forschers Beruga ist einfach alles dabei. Unterstützt wird das alles durch einen einzigartigen Soundtrack, der gerade im Zeitalter des SNES sehr beeindruckte. Jeder Charakter hatte seine eigene Melodie, was den Figuren einen ganz eigenen Wiedererkennungswert verschaffte. Auch die wunderschönen Stücke in den Städten und Landschaften trugen maßgeblich zur sehr dichten Atmosphäre bei. Doch nicht nur die Story ist packend, das Spiel bietet auch viele abwechslungsreiche Kämpfe und mitunter sehr harte Gegner. Es gab selten ein Super-Nintendo-Spiel, das uns so stark mit seiner vielschichtigen Geschichte und seinen packenden Kämpfen begeistern konnte wie *Terranigma*.

Lena Siebert

Bei der Rettung seiner Freunde greift Ark unter anderem auch auf Magie zurück.

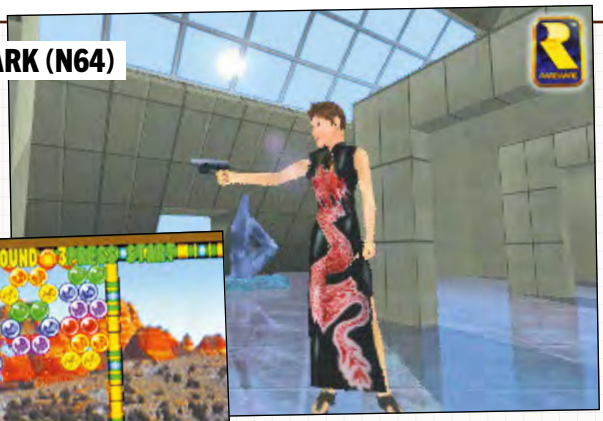
In *Terranigma* kümmert ihr euch natürlich auch um die Belange der NPCs.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 01/1999



PERFECT DARK (N64)

BUST-A-MOVE 3 DX (N64)

NINTENDO ALL STARS SMASH BROTHERS (N64)

Die Titelstory der N-ZONE 01/99 drehte sich um die Spiele-Hits, die 1999 für das N64 erscheinen sollten. Darin widmete sich die Redaktion unter anderem *Banjo-Tooie*, *Rayman 2* oder Rares Kult-Ego-Shooter *Perfect Dark*. Was die Schreiberlinge der N-ZONE damals noch nicht ahnen konnten: Die Entwicklung von *Perfect Dark* sollte von Schwierigkeiten und Verzögerungen geprägt sein, weshalb der Shooter dann erst im Juni 2000 den Weg in die Händlerregale fand. Doch die lange Wartezeit lohnte sich, denn wie wir wissen, zählt *Perfect Dark* zu den besten Spielen für das N64! Ebenfalls im Vorschauteil war ein Bericht zu einem Spiel namens *Nintendo All Stars Smash Brothers*, das den Grundstein für Nintendos beliebteste Prügelspiel-Reihe legen sollte. Im Test-Bereich stachen vor allem der Rennspiel-Knaller *Top Gear Overdrive* (88 Prozent) und das charmante Denkspiel *Bust-A-Move 3 DX* (86 Prozent) hervor. Leser der N-ZONE 01/99 freuten sich außerdem über zwei tolle Goodies. Zum einen gab es exklusive *Zelda*-Sticker, mit denen ihr euer N64 verschönern konntet. Zum anderen befand sich der erste von vier Teilen eines edlen *Zelda*-Starschnitts mit großem Link-Motiv im Heft. Na, wer von euch hat den Starschnitt noch komplett bei sich zuhause?

AUSGABE 01/2004

Vor 10 Jahren hatten Trendsport-Fans allen Grund zur Freude, denn ganze drei Vertreter dieses Genres waren auf dem N-ZONE-Prüfstand. EAs Snowboardspiel *SSX 3* sahnte mit 89 Prozentpunkten verdient den begehrten N-ZONE-Hit ab und bewies sich somit als neue Snowboard-Referenz. Der direkte Konkurrent *1080° Avalance* schaffte es sogar aufs Cover der 01/04, war *SSX 3* spielerisch und technisch aber unterlegen, konnte mit 78 Prozent aber trotzdem eine gute Wertung einfahren. Skate-Sport-Fans freuten sich derweil über *Tony Hawk's Underground*, das selbst das bereits sehr gute *Tony Hawk's Pro Skater 4* noch toppen konnte und stolze 90 Prozentpunkte im Test einheimste. Doch im umfangreichen Test-Teil gab es noch mehr Highlights. Mit *Mario Party 5* (87 Prozent Mehrspieler-wertung) lieferte Nintendo ein gewohnt spaßiges Erlebnis für alle Altersklassen, EA überzeugte nochmals mit *Die Sims brechen aus* (86 Prozent) und auf dem GBA begeisterte *Mario & Luigi Superstar Saga* (89 Prozent) die N-ZONE-Redaktion. Zudem bot die N-ZONE 01/04 zwei spannende Reportagen zu *Mario Kart* und zu Sega im Wandel im der Zeit.

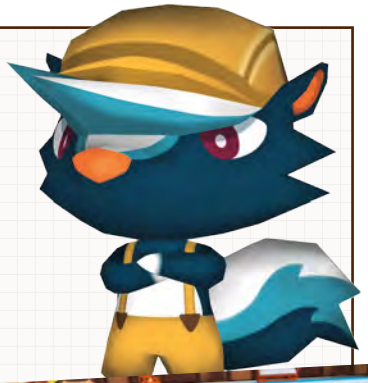
MARIO PARTY 5 (GAMECUBE)

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA (GBA)

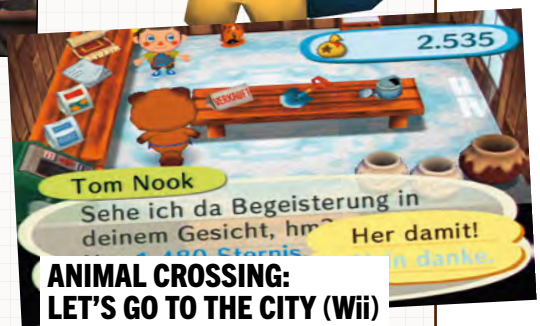
1080° AVALANCHE (GAMECUBE)

AUSGABE 01/2009

THE CONDUIT (Wii)



GUITAR HERO WORLD TOUR (Wii)



ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY (Wii)

Auch fünf Jahre später trumpfte die N-ZONE mit einem richtig starken Test-Bereich auf. Sagenhafte 51 Spiele waren für Nintendos Wii und DS auf dem Prüfstand! Die höchste Wertung konnte sich *Guitar Hero World Tour* für die Wii sichern. Mit seiner tollen Songliste und der guten Online-Unterstützung rockte sich *World Tour* in das Herz von Kollege Maik Koch, der eine Mehrspielerwertung von 93 Prozentpunkten vergab. N-ZONE-Legende Christoph Kraus war hingegen von *Animal Crossing: Let's go to the City* entzückt und spendierte Nintendos Simulationsspiel 87 Mehrspieler-Punkte. Dass *Animal Crossing* auch heute noch hoch im Kurs der Nintendo-Fans steht, bewies Big N erst im Juni dieses Jahres mit *Animal Crossing: New Leaf*. Zu den weiteren Test-Höhepunkten zählten *Raving Rabbids: Rabbids TV Party* (86 Prozent), *Call of Duty: World at War* (85 Prozent) sowie *Fire Emblem: Shadow Dragon* für Nintendo DS (86 Prozent). Apropos Nintendo DS: In einer vierseitigen Reportage prüfte die Redaktion, was das DS-Modell, der Nintendo DSi, auf dem Kasten hatte. Abgerundet wurde die Ausgabe von einer Vorschau zu Segas Ego-Shooter-Hoffnung *The Conduit*, die vor fünf Jahren auch das Magazincover zierte.

Euer Spieleberater für Wii U und 3DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

THE LEGEND OF ZELDA A LINK BETWEEN WORLDS

FUNDORTE ALLER HERZTEILE UND MAIMAIS

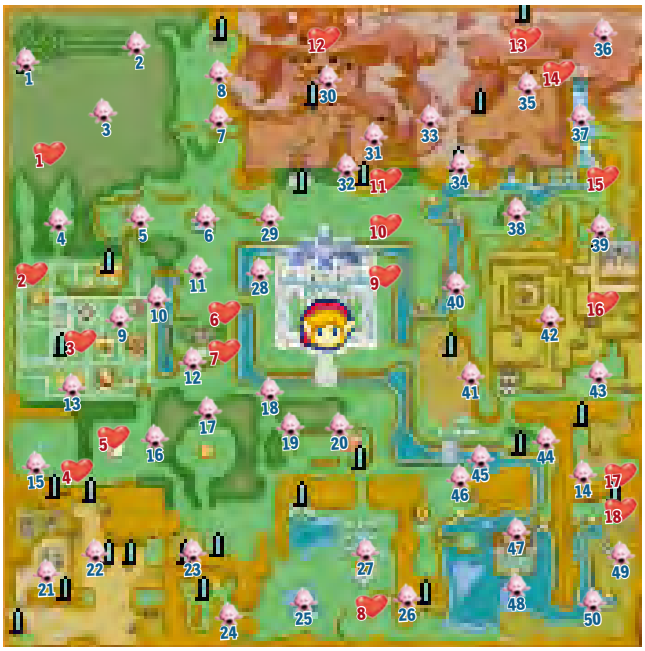
3DS *A Link Between Worlds* bricht mit vielen Serien-Traditionen. Nach wie vor findet ihr aber allerlei versteckte Items – darunter auch Herzteile und die putzigen Maimais. Wir helfen bei der Suche!

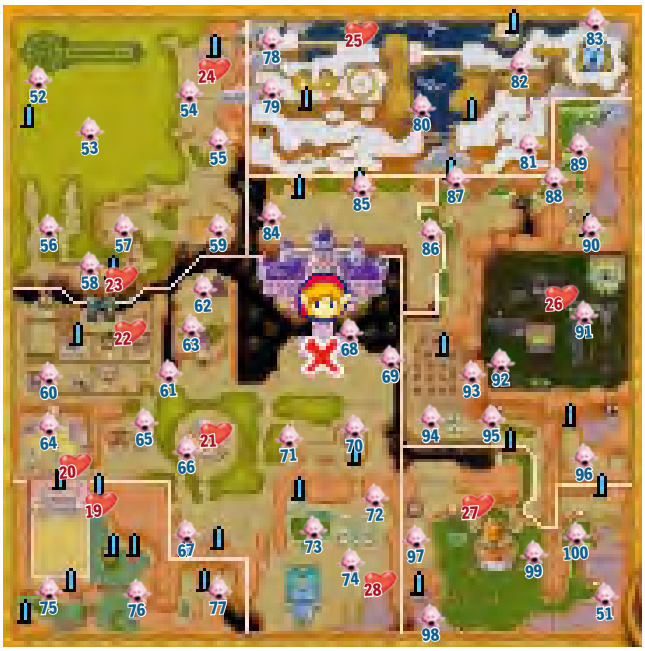
HERZTEILE

1. In einer Nische hinter dem hohlen Baumstamm als Gemälde zu erreichen.
2. Räumt die Felsen mithilfe der Kraft-Handschuhe beiseite und springt in den Brunnen.
3. Kommt durch das Portal aus Lorule und sprecht mit der dicken Frau.
4. Sammelt im Rubin-Minispiel 100 Rubine in 30 Sekunden.
5. Meistert die dritte Stufe im Hühner-Minispiel.
6. Begebt euch als Gemälde an die Rückseite der Schmiede.
7. Räumt den Felsen vor der Schmiede mit den Titanen-Handschuhen beiseite.
8. Sprengt die Wand zwischen den Statuen mit einer Bombe.
9. Räumt die Felsen mithilfe der Kraft-Handschuhe beiseite.
10. In der Höhle unter der Kirche erreichbar, sobald ihr die Gemälde-Fähigkeit besitzt.
11. In einer Höhle, die ihr durch ein Portal aus Lorule erreicht.
12. Lasst euch als Gemälde von der Wand zum Höhleneingang hinabfallen.
13. Begebt euch in der großen Eishöhle in Lorule nach Westen und geht durchs Portal.
14. Begebt euch in der großen Lavahöhle nach Westen.
15. In der Höhle hinter dem Wasserfall.
16. Sprengt die brüchige Wand in die Luft.
17. Beseitigt die Pfeiler mit dem Hammer und sammelt das Herzteil ein.
18. Besteht das zweite, schwerere Renn-Minispiel in 65 Sekunden.
19. Schafft mit dem Sandstab in Hyrule rechts oben in der Wüste einen Pfad und sprengt das Portal nach Lorule.
20. Erlangt im Rubin-Minispiel 150 Rubine in 30 Sekunden.
21. Erlangt im Baseball-Minispiel mindestens 100 Punkte.
22. In einer der Kisten im Schatztruhen-Minispiel.
23. Begebt euch als Gemälde an die südliche Mauer des Gebäudes.
24. Segelt mit einem der Geier zum Dach der Stall-Ruine.
25. Besteht die zweite Stufe der Herausforderungshöhle.
26. Auf einem Pfeiler zwischen den patrouillierenden Wachen.
27. Erreichbar durch einen geheimen Ausgang im Schildkrötenfelsen.
28. Sprengt die Wand mithilfe der gigantischen Donnerblume.

MAIMAIS

1. Unter einem Büschel Gras.
2. Unter einem kleinen Felsen.
3. Auf einem Baum – benutzt die Pegasus-Stiefel.
4. Unter einem kleinen Felsen.
5. An der Wand des Zelts.
6. Am Grund des kleinen Teichs.
7. Räumt mithilfe der Titanen-Handschuhe den Felsen im Höhleninneren beiseite.
8. An einer Wand.
9. Unter dem Stein am Dach – mit einem Huhn zu erreichen.
10. Unter einem Büschel Gras.
11. In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
12. Fegt die Fliesen mit dem Tornado-Stab beiseite.
13. Erschafft mit dem Sandstab einen Sandblock.
14. Unter einem großen Felsen.
15. An einer Wand während des Rubin-Minispiels.
16. Auf einem Baum – benutzt die Pegasus-Stiefel.
17. Auf einem Baum – benutzt die Pegasus-Stiefel.
18. Fegt die Fliesen mit dem Tornado-Stab beiseite.
19. In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
20. An der Hauswand.
21. Unter dem Sand – benutzt den Sandstab.
22. Unter dem Sand – benutzt den Sandstab.
23. Unter einem großen Felsen – erreichbar mittels Portal aus Lorule.
24. Unter einem großen Felsen.
25. Am Grund des Gewässers.
26. In einem Teich im Inneren der Höhle (erreichbar per Bombe).
27. Auf einer Statue – benutzt die Pegasus-Stiefel.
28. In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
29. An einer Wand.
30. An einer Wand.
31. Unter einem kleinen Felsen.
32. An einer Wand – erreichbar durch ein Portal aus Lorule.
33. Unter einem kleinen Felsen.
34. An einer Wand.





Auf unseren übersichtlichen Karten von Hyrule und Lorule findet ihr die Fundorte aller Herzteile und Maimais. Gleicht die Nummerierungen einfach mit jenen in den Listen ab!

35 Erreichbar durch den südlichen Ausgang der großen Lavahöhle.
36 An einer Wand.
37 Am Grund des Flusses.
38 An einer Wand im Inneren der Hexenhütte.
39 An einer Wand.
40 Am Grund des Flusses.
41 Auf einem Erdhügel – benutzt die Pegasus-Stiefel.
42 An einer Wand
43 Auf einem Baum – benutzt die Pegasus-Stiefel
44 In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
45 Am Grund des Flusses.
46 An einer Wand.
47 Fegt die Fliese mit dem Tornado-Stab beiseite.
48 Am Grund des Sees.
49 Unter einem großen Felsen.
50 Am Grund des Flusses.
51 An einer Wand.
52 Unter einem Büschel Gras.
53 Unter einem Büschel Gras.
54 In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
55 Unter einem Büschel Gras.
56 Unter einem großen Felsen.
57 An einer Wand.
58 An einer Hauswand.
59 An einer Wand.
60 An einer Wand.
61 In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
62 Unter einem großen Felsen.
63 An einer Hauswand – erreichbar als Gemälde.
64 An einer Wand während des Rubin-Minispiels.
65 In einem Büschel Gras neben der Donnerblume.
66 Unter einem Totenkopf.
67 An einer Wand – erreichbar mittels Portal aus Lorule.
68 An einer Wand des Schlosses.
69 In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
70 An einer Wand.
71 Unter einem großen Felsen.
72 An einer Wand.
73 Am Grund des Tümpels.
74 An einer Statue – benutzt die Pegasus-Stiefel.
75 Am Grund des Sumpfes.
76 An einer Wand.
77 Unter einem großen Felsen.
78 Unter einem kleinen Felsen.
79 Unter einem Totenkopf.
80 Unter einem großen Felsen.
81 An einer Wand.
82 Erreichbar durch den linken Ausgang der großen Eishöhle.
83 An einer Wand.
84 Unter einem großen Felsen.
85 An einer Wand.
86 In einem Baum versteckt – benutzt die Pegasus-Stiefel.
87 Am Grund des Flusses.
88 Unter Wasser, kurz vor dem bodenlosen Abgrund.
89 Am Grund des Flusses.
90 Unter einem Büschel Gras auf dem Felsvorsprung.
91 An einer Wand zwischen den Wachen.
92 An einer Wand beim Eingang des bewachten Gebiets.
93 Auf einem Erdhügel – benutzt die Pegasus-Stiefel.
94 In einem Baum versteckt.
95 In einem Baum versteckt.
96 An einer Wand.
97 An einer Wand.
98 Unter einem großen Felsen.
99 Am Grund des Sees.
100 Unter einem Totenschädel.

SUPER MARIO 3D WORLD

ALLE STERNE, ALLE GEHEIMNISSE, ALLE LEVELS!

Die Jagd nach den Sternen: So meistert ihr die Herausforderungen aller Welten und erlangt die begehrten grünen Sterne. Lasst keinen Block ganz und stürzt euch ins Abenteuer!

GOLDENE TIPPS FÜR MÜNZSAMMLER

Nichts beruhigt die Nerven eines *Super Mario*-Fans mehr als ein dickes Polster Extra-Leben. Wir verraten euch, wie ihr schnell und ohne nervige Abstürze solch ein Vorrat anlegt.

Schnell Level-ups sammeln:
In Welt 3-4 „Panik in Pastell" gibt es kurz vor dem Fahnenmast einen Block, der anscheinend unendlich viele Münzen enthält. Arbeitet euch so schnell wie möglich zu diesem Block vor und ihr könnt fast eure gesamte verbleibende Zeit damit verbringen, Münzen zu sammeln. Schnelle Spieler sind so in der Lage, in weniger als 100 Sekunden zwei bis drei Bonus-Leben einzuheimsen.
Welt 3-6 „Bergpass-Sprint" ist ebenfalls ein Level, bei dem ihr nur sehr schwer ausscheiden könnt und viele Münzen auf der Strecke verteilt sind. Zusätzlich könnt ihr direkt nach dem Checkpoint einen Münzblock finden, der sich als normaler brauner Block tarnt. Springt ihr mehrmals gegen ihn, bleibt er an euch hängen und fängt an, jede Sekunde eine Münze auszuspucken. Gepaart mit den vielen Münzen im restlichen Level könnt ihr zwei bis drei Extra-Leben pro Durchgang erhalten.
Der Level 5-1 „Sonnenbrand am Tropenstrand" bietet ebenfalls viele Münzen und wenige gefährlichen Hindernisse. Vor allem das Strandareal ermöglicht es euch, schnell viele Münzen zu sammeln. Besonders toll ist der goldene Schildkrötenpanzer, der am Ende des Strandes in einer der Gumba-Sandfiguren versteckt ist. Kickt ihr ihn weg, fängt er an, eine Münze nach der anderen auszuspucken.

Der Goldene Zug:
Eine einmalige Chance auf viele Extra-Leben bietet Bowsers goldener Zug. Ein Bonus-Level, den ihr nach dem erfolgreichen Beenden der fünften Welt erreichen könnt. Südwestlich der Burg von Welt 5 gibt es einen kleinen Haufen Steine, die ihr mit der A-Taste in eine Warp-Röhre verwandeln könnt. Auf der folgenden Insel könnt ihr zwei weitere Röhren aktivieren. Die untere Röhre bringt euch zurück zur ersten Welt und die obere zum Bonuslevel. Dieser Level ist voller Goldmünzen, Münzstapel, Münzblöcken und goldener Schildkrötenpanzer. Jeder volle Münzstapel bringt euch satte 100 Münzen! Es ist daher kein Problem, diesen Level mit mehr als acht Bonus-Leben zu beenden.

Die vier Charaktere:
Mario: Ist ein sehr ausgeglichener und gut kontrollierbarer Charakter, mit dem ihr nicht viel falsch machen könnt. Er kann eigentlich in jeder Situation eingesetzt werden, glänzt aber insbesondere dann, wenn punktgenaue Sprünge erforderlich sind oder falls ihr den folgenden Abschnitt noch nicht kennt.
Luigi: Durch seinen Flattersprung kann Luigi höher und weiter springen als die Anderen. Daher ist er optimal für vertikale Levels und Abschnitte, bei denen ihr große Abgründe oder Hindernisse überwinden müsst. Achtet darauf, dass seine größere Sprunghöhe es teilweise erschwert, auf kleinen Plattformen punktgenau zu landen, da ihr seinen Schatten teilweise nicht mehr seht.
Toad: Der kleine Pilzmann ist trotz seiner kurzen Beine der schnellste Läufer der vier Helden. Besonders in Levels, in denen die Uhr der schlimmste Feind ist, zeigt er, was in ihm steckt. Durch seine hohe Geschwindigkeit eignet er sich allerdings weniger für Passagen, in denen ihr über enge Stege balancieren müsst.
Peach: Dank ihres Rocks kann die Prinzessin für kurze Zeit in der Luft schweben. Das gewährt euch mehr Kontrolle während der Sprünge, da ihr so mehr Zeit habt, euch zu der Stelle zu navigieren, an der ihr landen wollt. Dies macht Peach in solchen Levels interessant, in denen knifflige Sprünge auf kleine Plattformen erforderlich sind.

Manche liegen direkt auf dem Weg, andere warten verborgen hinter geheimen Schaltern und löchrigen Wänden darauf, von einem mutigen und abenteuerlustigen Klempner entdeckt zu werden. Gemeint sind natürlich die grünen Sterne! Wir haben uns auf die lange und beschwerliche Suche nach allen grünen Schätzen gemacht und teilen unsere Funde gerne mit euch.

WELT 1

1-1 Der Superglockenhügel

Stern 1: Nachdem ihr das Katzenkostüm erhalten habt, springt ihr auf den runden Vorsprung direkt daneben. Von hier seht ihr rechts eine Glasröhre, über der der Stern schwebt.

Stern 2: Fangt den Hasen, der am Fuße des Berges sitzt.

Stern 3: Fangt den riesigen Hasen auf dem Berg und schnappt euch den Riesenpilz. Rennt als Riese schnell über die Brücke zu den im Boden versenkten Steinen und zerbrecht diese. Lasst euch dann zum Stern hinabfallen.

1-2 Ärger in der Koopa-Grotte

Stern 1: Zwischen den beiden Aufzügen schwebt der erste Stern des Levels. Fahrt mit dem Aufzug bis zum Bildschirmrand hoch und lasst euch dann zu dem Stern runterfallen.

Stern 2: Ein Stück hinter dem ersten Stern findet ihr einen funkelnden Block. Dieser bringt euch in einen kleinen Bonusraum. Dort schaltet ihr die beiden Koopas innerhalb des Zeitlimits aus, um den Stern zu erhalten.

Stern 3: Der dritte Stern befindet sich deutlich sichtbar in einer Gumba-Säule. Schaltet diese durch Draufspringen oder mithilfe der Feuerblume aus, um an den Stern zu gelangen.

1-A: Aus dem Weg, Football-Chucks

Besiegt beide Chucks!

1-3 Höhenrausch

Stern 1: Klettert direkt am Start auf den linken Baum und holt euch den Stern an der Spitze.

Stern 2: Zerstört beim Klettern am Hang alle POW-Blöcke. Dadurch wird links am Hang eine Röhre geöffnet. Geht durch sie hindurch und sammelt alle blauen Münzen innerhalb der Zeitvorgabe ein.

Stern 3: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Kurz vor der Spitze des Berges könnt ihr am linken Rand an einem Baum hochklettern und von seinem Wipfel aus auf die Bergspitze springen. Dort könnt ihr mit dem Katzenkostüm eine Säule ausfahren und an dieser nach oben klettern. Oben seht ihr eine Wolke, die euch in einen Bonusabschnitt bringt, in dem ihr unter Zeitdruck über einige Abgründe springen müsst.

1-4 Wasserspaß mit Plessie

Stern 1: Kurz nach dem Start seht ihr den ersten grünen Stern über der ersten Sprungrampe in der Luft schweben. Nutzt die Beschleunigungsstreifen und die Trampolinfische davor, um zu dem Stern zu gelangen.

Stern 2: Nach dem Stufenwasserfall vor der lang gezogenen Kurve seht ihr am linken Rand einen Wasserfall. Fahrt in diesen hinein, um den zweiten grünen Stern zu finden.

Stern 3: Nach der langen Geraden mit vielen Beschleunigungsstreifen seht ihr den letzten grünen Stern hinter der Rampe in der Luft schweben. Nehmt so viel Schwung, wie ihr könnt, und springt an der Rampenspitze ab.

1-5 Schalter an, Manege frei

Stern 1: Nachdem ihr von einer großen Gruppe Bienen angegriffen worden seid, seht ihr vor euch drei Sprungfelder. Nehmt das ganz linke oder ganz rechte und nutzt den Wandsprung, um zu dem über euch gelegenen Stern zu kommen.

Stern 2: Ein Stückchen weiter im Level findet ihr einen leuchtenden Block. Dieser teleportiert euch in einen Raum, in dem ihr mit einer Feuerblume innerhalb eines Zeitlimits eine Reihe von Kisten zerstören müsst. Der Stern ist in einer von ihnen.

Stern 3: Der letzte Stern schwebt über einem Loch im Feld hinter einem Magier. Besiegt diesen und springt auf die hin und her schwebende Plattform in der Mitte. Sie bringt euch direkt zum ersehnten Stern.

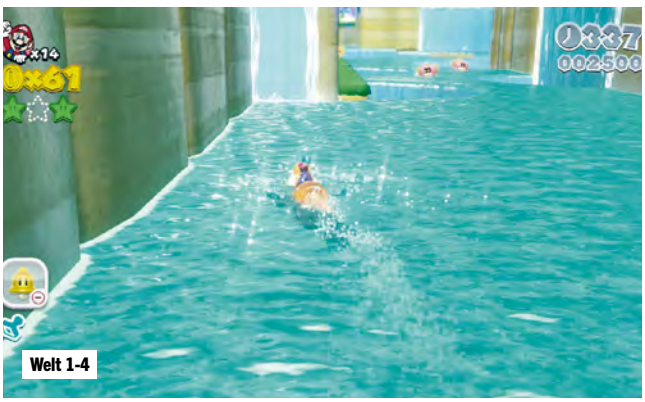
1-Toad: Kapitän Toad will hoch hinaus

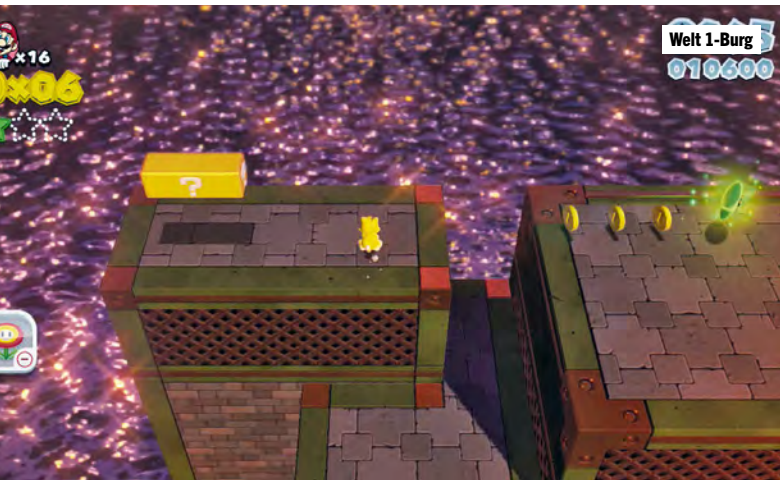
Stern 1: Dreht die Kamera so, dass ihr unter die sich bewegende Plattform schauen könnt. Dort liegt der erste Stern.

Stern 2: Lauft über die sich bewegende Plattform und sammelt den Stern ein, der dort wartet.

Stern 3: Dreht die Kamera, bis ihr am Berg die Seite mit den zwei Höhlen seht. Nehmt den Weg zur Linken und lauft zum dritten Stern.

Stern 4: Weicht den Gegnern aus und nutzt die Plattform, um an die Spitze zu gelangen. Schlüpft nun





in der Lücke zwischen den Gegnern durch und nehmt den Stern.
Stern 5: Lauft von Stern 4 über den schmalen Steg zu Stern 5.

1-Burg: Bowser gibt Gas

Stern 1: Kurz nach dem Levelbeginn sehr ihr den Umriss eines grünen Sterns. Dieser aktiviert eine Reihe von Münzen, die ihr innerhalb von einigen Sekunden einsammeln müsst, um den echten Stern erscheinen zu lassen.
Stern 2: Hier braucht ihr wieder das Katzenkostüm. Aktiviert mit diesem den Katzenschalter und lasst die Türme aus dem Boden fahren. Klettert auf den rechten Turm, um den Stern einzusacken.
Stern 3: Dieser Stern wird von einem Gumba-Turm bewacht. Sobald der besiegt ist, könnt ihr den Stern einsammeln.

WELT 2

2-1 Pickondors Wüstenruine

Stern 1: Auch hier ist das Katzenkostüm unverzichtbar. Kurz nach dem Start seht ihr einen Hügel, an dessen Flanke eine bewegliche Plattform ist. Klettert auf die Spitze dieses Hügels.
Stern 2: An der Stelle, an der ihr einen der Pickondors zwischen vier Steinblöcken sitzen seht, müsst ihr euch so positionieren, dass der Kondor die Steine zerschlägt und so den Stern für euch zugänglich macht.
Stern 3: Gegen Ende des Levels seht ihr Toad vor einem Kondor fliehen. Rettet ihn und er gibt euch den Stern.

2-2 Zieh auf den Pustegipfel!

Stern 1: Sobald ihr die Wand aus Auszieh-Elementen erreicht, arbeitet ihr euch an ihr bis zur linken oberen Ecke vor. Dort wartet der erste Stern.
Stern 2: An dem Abgrund mit drei Puste-Plattformen arbeitet ihr euch zu der Wolke in der linken Ecke vor und springt in diese hinein. Der Stern ist am Ende des folgenden Rennspiels.
Stern 3: Den Stern seht ihr unterhalb einer Plattform, die ihr unter Zuhilfenahme von drei Auszieh-Elementen erreicht. Zieht das mittlere Element hervor und holt euch die Plattform heran. Springt auf diese und sie bringt euch zum Stern. Doch Vorsicht: Die Plattformen bleiben nur kurz ausgefahren.

2-3 Unterirdische Schattenspiele

Stern 1: Kurz nach dem Start seht ihr den Schatten des Sterns an der Wand. Lauft einfach nach unten und ihr findet den Stern.
Stern 2: Sobald ihr die Wand aus pinken Geistern seht, müsst ihr durch diese durchbrechen und auf der anderen Seite in den Warpblock springen. In dem neuen Raum betätigt ihr nun den Schalter. Danach seht ihr den Schatten des Sterns an der Wand.
Stern 3: Gegen Levelende seht ihr an der Wand, neben der Tür, einen Spalt. Hinter dem Spalt findet ihr Toad, der von dem Schatten eines Holz-Bowsers Angst hat. Zerstört den Holz-Bowser und Toad gibt euch den Stern.

2-4 Über die Kullerhügel

Stern 1: Hier ist das Katzenkostüm wieder Pflicht. Klettert mit ihm direkt auf den ersten Berg mit den beiden Glasröhren. An dessen Spitze ist der Stern.
Stern 2: In dem Höhlenabschnitt sucht ihr die Stelle mit den lila Blöcken. Hinter denen findet ihr eine Röhre, die euch in einen neuen Raum bringt. Besiegt die Gegner darin und berührt jede Bodenplatte, um den Stern erscheinen zu lassen.
Stern 3: In dem Höhlenabschnitt erreicht ihr einen Punkt, an dem ihr über drei hölzerne Laufräder müsst. Unter ihnen findet ihr den dritten Stern.

2-Rätselhaus: Hau sie weg im Rätselhaus!

Alle 5 Sterne: Besiegt alle Gegner in den verschiedenen Räumen. Beachtet dabei das Zeitlimit.

2-A Aus dem Weg, Maxi-Galumbas!

Besiegt einfach die Gegner.

2-5 Auf dem Doppelkirschenberg

Stern 1: An der ersten Glasröhre zerstört ihr die Kisten, um den ersten Stern zu erhalten.
Stern 2: Für diesen Stern braucht ihr einen Mitspieler oder ein Kirschen-Spiegelbild. Hinter einer Gruppe Aufzieh-Soldaten gibt es zwei große P-Felder. Springt auf die hölzerne Trennung zwischen den beiden Feldern. Dadurch steht ihr auf dem einen Feld und euer Spiegelbild auf dem anderen.

Stern 3: Für diesen Stern benötigt ihr vier Figuren. Kurz vor dem Ziel findet ihr eine Plattform, auf der die Zahl 4 steht. Sobald vier Figuren auf der Plattform sind, fährt diese nach oben zum dritten Stern.

2-Burg: Bowsers Kugelwilli-Kolonne

Stern 1: Während ihr euch durch die Panzerkolonne durchkämpft, erreicht ihr einen freien Bereich mit drei Feuer spuckenden Piranhas. Zwischen ihnen ist der Stern.
Stern 2: Kurz hinter dem ersten Stern rollt ein Panzer mit einer Kiste obendrauf. Der Stern befindet sich in der Kiste.
Stern 3: Für diesen Stern müsst ihr den Kanonen-Block vom Anfang des Levels haben. Mit dem könnt ihr die Wand mit dem Bowser-Gesicht (hinter der grünen Röhre am Ende) zerstören. Dort ist der dritte Stern versteckt.

WELT 3

3-1 Schneetreiben im Winterpark

Stern 1: An der Stelle, an der eine Gruppe von Gegnern vor einer Wand in Formation fliegt, müsst ihr diese Gruppe ausschalten. Dadurch könnt ihr die Höhle hinter ihnen betreten und den Stern einsammeln.
Stern 2: Fangt den Hasen, der hinter den drei Schlittschuh-Gumbas auf euch wartet, und er gibt euch den Stern.
Stern 3: Hier braucht ihr den Waschbär-Anzug! Bevor ihr die grüne Röhre zum Levelende nehmt, klettert ihr auf den Baum links neben dieser. Von der Spitze des Baumes könnt ihr den Stern sehen. Springt hoch und stoßt euch mit einem Wandsprung von der Wand ab. Gleitet nun mit dem Waschbär-Anzug zurück in Richtung des Sterns.

3-2 Akrobatik am Gitterzaun

Stern 1: Hier braucht ihr wieder das Katzenkostüm. Sobald ihr den Stern seht, müsst ihr gegen das rauf- und runterfahrende Gitter springen und an diesem zum Stern klettern.
Stern 2: Und nochmal ist das Katzenkostüm gefragt! Denn was folgt, ist eine sehr knifflige Sprungpassage. An der Stelle, an der ihr den ersten Teleport-Block seht, nutzt ihr diesen erst mal nicht, sondern wartet darauf, dass der Bildschirm sich weiter nach rechts bewegt. Nun seht ihr rechts den Stern auf einer Plattform. Zwischen euch und der Plattform sind vier Gitter, die eine Schranke bilden. Wartet, bis die Gitter auseinandergefahren sind, und springt so, dass ihr gegen das untere, hintere Gitter prallt. Die beiden anderen Gitter sollten hinter euch nun kurzzeitig eine geschlossene Wand bilden. Springt gegen diese und stoßt euch von der Wand ab. In diesem Moment sollte sich die andere Wand wieder geöffnet haben und der Sprung sollte euch direkt zum Stern befördern. Der Rückweg funktioniert genauso.
Stern 3: Hinter dem Checkpoint müsst ihr als Katzen-Mario eine Glasröhre hinauf. Direkt am Ausgang von dieser seht ihr einen Katzenschalter. Dieser aktiviert für einige Sekunden eine Plattform auf der anderen Seite eines kleinen Abgrunds. Klettert auf diese Plattform und ihr findet den dritten Stern.

3-3 Auf und ab im Gruselhaus

Stern 1: Auf eurem Weg durch den Level kommt ihr am Gemälde eines Geistes vorbei. Springt in das Bild, um in einen neuen Raum zu gelangen. In dessen Innerem weicht ihr einer Gruppe von Buu Huus aus und wartet, bis der Raum sich weit genug gedreht hat, damit ihr an den Stern rankommt.
Stern 2: In der Bibliothek nutzt ihr die sich bewegenden Blöcke, um in die obere linke Ecke des Raums zu kommen. Sobald ihr auf die dortigen Regale hüpft, beginnen sie, sich in die Wand zurückzuziehen. Hinter der zweiten Reihe von unten verbirgt sich der gesuchte Stern.

Stern 3: Später werdet ihr eine Tür erreichen, neben der rechts ein Sofa an der Wand steht. Springt auf das Sofa und es wird euch zu einer grünen Röhre tragen. Sobald ihr versucht diese zu benutzen, erscheinen der Stern und eine Gruppe Buu Huus.

3-Toad: Kapitän Toad und der geheimnisvolle See

Stern 1: Geht vom Start direkt ins Wasser und sammelt den ersten Stern ein. Einfach, oder?

Stern 2: Durchquert das Wasserbecken und nehmt den Tunnel, um auf die andere Seite des Berges zu kommen. Nehmt dort die Glasröhre und nutzt die hintere Route, um zum Stern zu gelangen.

Stern 3: Nehmt nun die andere Route der Röhre, um auf die andere Plattform zu gelangen. Folgt dem Weg um den Berg herum, bis ihr wieder auf der Rückseite ankommt. Hier seht ihr nun einen Stern durch ein Gitter hindurch. Diesen könnt ihr allerdings noch nicht erreichen. Lasst euch stattdessen auf die grüne Plattform mit den Münzen fallen und folgt diesem Weg zum dritten Stern.

Stern 4: Hinter Stern Nr. 3 ist eine weitere Röhre. Sie bringt euch auf die höchste Ebene. Lasst euch hier wieder eine Ebene tiefer fallen und aktiviert im Anschluss den Schalter. Dieser lässt das Wasser ansteigen. Der Stern, der vorher unerreichbar hinter einem Gitter war, ist nun direkt neben euch.

Stern 5: Folgt nun dem Weg um den Hügel herum zurück auf die höchste Ebene und zum letzten Stern.

3-4 Panik in Pastell

Stern 1: Lauft direkt am Start nach unten und stellt euch ganz an den Rand. Ihr werdet nun den Stern außerhalb der Plattform sehen. Springt zu ihm. Keine Angst vor dem Abgrund, eine Wolke wird euch auffangen.

Stern 2: Auf der Plattform mit dem Münzbrunnen und den Büschen müsst ihr wieder einen Hasen fangen, um den Stern zu bekommen.

Stern 3: Hinter einer Gruppe Goumbas seht ihr eine Wolke. Springt in diese hinein und sie schießt euch in einen anderen Abschnitt. Rast durch diesen durch und ihr erhaltet am Ende den Stern.

Welt 3-3

Welt 3-4

3-A Aus dem Weg, Kameks!
Besiegt alle drei Feinde!

3-5 Die Röhrenlagune
Stern 1: Nach der ersten Unterwasserpassage werdet ihr zu einer dicken Glasröhre kommen. Vor dieser Röhre schwimmt ihr nach oben und wartet, bis das Wasser hoch genug steht, um zum Stern hochzuspringen.
Stern 2: Ein Stück weiter erreicht ihr einen Raum, in dem es neben einigen Kisten einen einzelnen Block gibt. Dieser Block verwandelt sich in eine Kanone. Schwimmt als Kanonen-Mario ein Stück weiter nach unten zu einem Schiffswrack und zwei großen Stachelfischen. Hier seht ihr eine Stelle in der Wand, die brüchig ist. Dahinter ist eine Röhre, durch die ihr zum Stern gelangt.
Stern 3: Kurz hinter der Stelle, an der ihr von Stern Nr. 2 wieder in den Level zurückkehrt, schwimmen drei Paare großer Stachelfische ihre Runden. Oberhalb des dritten Paares könnt ihr durch die Decke nach oben zu einer Glasröhre schwimmen. Danach geht's nach rechts oben weiter, um den dritten Stern zu erreichen.

3-6 Bergpass-Sprint
Stern 1: Ein Stück nach dem Start kommt ihr zu einer Streckengabelung. Nehmt die Route nach unten und ihr seht nach einem kurzen Stück den Stern auf einer Plattform. Passt auf, die Plattform hält euer Gewicht nicht lange aus!
Stern 2: Nach der ersten Teleport-Box erreicht ihr eine Stelle, an der ihr in einer Lücke der Strecke eine Gruppe Gegner fliegen seht. Bei diesen Gegnern versteckt sich ein Block, der euch in einen Raum mit einem Hasen bringt, den es zu fangen gilt.
Stern 3: Für diesen Stern braucht ihr mal wieder das Katzenkostüm. Nach einer langen Rutschpassage seht ihr am Ende der Rutsche ein Sprungfeld. Springt von diesem ab und führt am höchsten Punkt des Fluges die Gleitattacke der Katze aus. Mit ihr schwirrt ihr so lange durch die Luft, bis die Plattform mit dem Stern unter euch zu erkennen ist.

3-7 Hin und her im Schaltertal
Stern 1: Nach einiger Zeit kommt ihr an eine Stelle, an der ihr eine der Pfeilplattformen über eine lange Rampe nach unten fahren müsst. Auf halbem Weg seht ihr oberhalb der Plattform einige Stoppuhren und eine Röhre. Springt zu der Röhre und betretet den Bonus-Abschnitt. Folgt der Münzspur bis zum Ende und es wartet der ersehnte Stern auf euch.
Stern 2: An der Stelle, an der ihr durch mehrere Ringe auf eine Plattform darunter fallt, müsst ihr, sobald die Plattform sich bewegt, sofort in die Gegenrichtung lenken. Bückt euch und fahrt unter dem Mauerstück durch, um den zweiten Stern zu finden.
Stern 3: Zum Ende hin erreicht ihr eine Stelle, an der ihr mit eurer Pfeilplattform auf eine tiefer gelegenere Bahn fallt. Ihr müsst sofort nach dem Fall die Richtung der Plattform so anpassen, dass sie die Spur bergauf fährt. Am oberen Ende dieser Spur befindet sich der Stern.

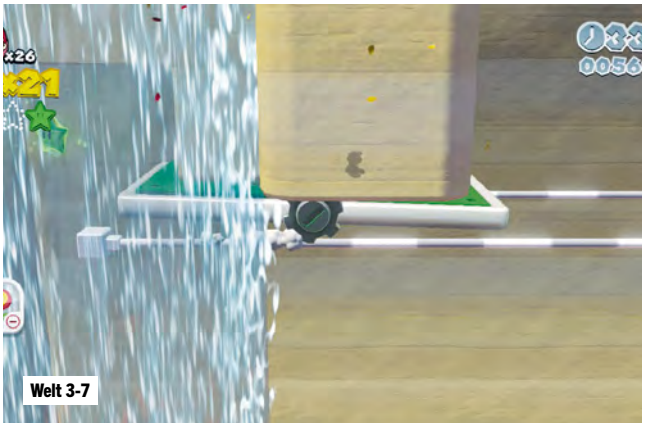
3-Burg: Sturm auf Bowsers Kugelwilli-Express
Stern 1: Direkt am Start des Levels seht ihr den Stern auf dem Waggon. Ihr müsst sofort losrennen, auf den Zug springen und den Stern einsammeln, bevor der Bildschirm zu weit gewandert ist.
Stern 2: Der zweite Stern ist ein kleines Stück dahinter in einer Gumba-Säule.
Stern 3: Nachdem ihr zum ersten Mal den Zug gewechselt habt, seht ihr eine Holzkiste. Zerstört diese und befreit Toad aus ihr. Er gibt euch den Stern.

3-B Von Zischel gewährt eine Audienz
Besiegt Zischel, indem ihr auf die Köpfe der kleineren Echsen klettert und von dort auf seinen Kopf springt.

WELT 4

4-1 Krabbelei im Canyon
Stern 1: Hier ist das Katzenkostüm vonnöten. Nach dem kurzen Höhlenabschnitt erreicht ihr eine Brücke. Bevor ihr über diese lauft, klettert ihr an der Felswand gegenüber hoch, um den Stern einzusammeln.
Stern 2: Kurz nach der Brücke erreicht ihr eine Stelle, bei der ihr auf den Rücken der großen Käfer springen müsst, um voranzukommen. Direkt am Anfang dieser Passage ist eine Röhre in einer Nische. Die führt euch in einen Bonusabschnitt, in dem ihr über mehrere Rei-

Welt 3-6


Welt 3-7

hen von Käfern hoch zum Stern springen müsst.

Stern 3: Gegen Ende dieser Passage kommt ihr zwangsläufig am dritten Stern vorbei. Durch richtiges Timing beim Springen auf den Insekten katapultiert ihr euch hoch genug.

4-2 Der Sumpf der Kriech-Piranhas

Stern 1: Kurz nachdem ihr die Höhle betreten habt, seht ihr in einer Nische einen funkelnden Block. In dem folgenden Raum findet ihr den Stern.

Stern 2: Direkt nach dem ersten Stern kommt ihr zu Wasserlöchern. Taucht in eines davon runter zum zweiten Stern.

Stern 3: Nachdem ihr aus der Höhle draußen seid, kommt ihr wieder in ein Sumpfgebiet. Auf einer der Plattformen seht ihr den Umriss eines grünen Sterns. Sammelt diesen ein, um eine Reihe grüner Münzen erscheinen zu lassen. Schnappt euch all diese Münzen innerhalb des Zeitlimits, um den letzten Stern erscheinen zu lassen.

4-A Aus dem Weg, Karumpel-Bande

Springt auf die Gegner und werft sie in die Lava.

4-3 Tanz in der Wolkendisco

Stern 1: Nachdem ihr ein paar der wechselnden Brücken überquert habt, erreicht ihr eine Plattform, von der ihr den ersten Stern sehen könnt. Nehmt den Weg über die linke Brücke. Beim Springen von Feld zu Feld müsst ihr darauf achten, dass die Blöcke nur noch drei Sekunden da sind, wenn sie zu blinken beginnen. Springt daher rechtzeitig!

Stern 2: Für diesen Stern braucht ihr mindestens einen Doppelgänger. Nach dem zweiten Teleport-Block erreicht ihr eine Plattform mit zwei Bumerang-Brüdern. Hinter den beiden springt ihr in die Röhre. Im folgenden Raum sammelt ihr innerhalb der Zeitvorgabe alle Münzen ein, dann erscheint der Stern. Ohne mindestens einen Klon könnt ihr die Münzen nicht schnell genug sammeln.

Stern 3: Für diesen Stern braucht ihr ebenfalls mindestens einen Doppelgänger. Nach einer langen Rutschpartie erreicht ihr kurz vor dem Fahnenmast eine Plattform mit zwei P-Feldern. Stellt jeweils eine Figur auf ein Feld und der Stern erscheint.

4-4 Abenteuer in den Trampolinbergen

Stern 1: Ihr kommt zu einem Punkt, an dem ihr von drei grünen Gegnern attackiert werdet. Oberhalb von diesem Dreiergespann ist eine Nische, in der sich der Stern befindet. Besiegt alle drei Gegner direkt unter der Nische. Einer der Gegner wird zu einem Trampolin, mit dem ihr zum Stern hüpft.

Stern 2: Nach einer Passage, bei der ihr über drei riesige Trampolinpilze gesprungen seid, erreicht ihr einen Punkt mit mehreren stacheligen Gegnern. Links oberhalb von ihnen befindet sich eine Ecke, in der sich zwei Trampoline schräg gegenüberstehen und hoch- und runterfahren. Springt mithilfe eines Wandsprungs zu den Trampolinen und hüpft zwischen ihnen hin und her, bis ihr den Stern erreicht.

Stern 3: Gegen Ende des Levels kommt ihr zu einem leuchtenden Block, der euch in einen Bonusabschnitt befördert. Dort müsst ihr erneut drei Gegner besiegen, von denen einer zum Trampolin wird. Damit erreicht ihr den Stern.

4-Rätselhaus: Raserei im Rätselhaus

Erreicht den grünen Stern in jedem Abschnitt dieses Minispiels. Achtet auf das Zeitlimit. Die Minispiele erfordern eine gute Kontrolle des Charakters. Nehmt also die Figur, die ihr am besten beherrscht.

4-5 Die verlorene Stadt in den Spike-Bergen

Stern 1: Kurz nach dem Start des Levels kommt ihr an eine Rampe, von der oben abwechselnd links und rechts Hindernisse auf euch zu rollen. Am Ende dieser Rampe ist rechts in der Ecke eine grüne Röhre zu einem Bonusraum. Dort berührt ihr jedes Feld einmal, damit der Stern erscheint.

Stern 2: Nach dem Level-Checkpoint erreicht ihr eine lange Rampe, an deren Spitze drei Gegner stehen und Stachelrollen auf euch werfen. Nutzt das Katzenkostüm, um links von ihnen die abgerundete Fassade hochzuklettern. Lauft oben bis zum Ende des Gebäudes und ihr findet den Stern.

Stern 3: Nach dem zweiten Stern springt ihr auf die schwingenden Plattformen und arbeitet euch bis zu dem Punkt vor, an dem ihr die Wahl zwischen zwei verschiedenen Plattformen habt. Nehmt die linke und ihr erreicht eine weitere Plattform mit dem Stern darauf.

4-B Das erste Versteck der Feuer-Brüder

Besiegt einfach alle Feuer-Brüder und achtet dabei auf die vielen Feuer-Geschosse.

4-Burg: Boss-Karumpels Lavaversteck

Stern 1: Direkt zu Beginn findet ihr zwei P-Plattformen. Betäubt den Karumpel und legt ihn auf eines der P-Felder. Stellt eure Figur auf das andere. Nun senkt sich eine Brücke zum Stern.

Stern 2: Nach der Reise durch die Glasröhre seht ihr rechts von der Brücke einen Block, der euch in einen Bonusraum teleportiert. Betäubt darin schnellstmöglich die beiden Karumpel und legt sie auf zwei der Plattformen. Stellt euch auf die dritte und der Stern erscheint. Beachtet das sehr enge Zeitlimit.

Stern 3: Sobald ihr die Brücke nach dem zweiten Stern betretet, seht ihr bereits den dritten Stern links neben der Brücke in der Ferne schweben. Betäubt einen der Karumpel und werft ihn von dem kleinen Gitter auf Höhe des Sterns nach diesem. Wenn der Karumpel den Stern trifft, gehört der Stern euch. Passt aber auf: Die Karumpel lassen sich nicht ewig von euch tragen!

WELT 5

5-Toad: Kapitän Toad und die Gruselvilla

Stern 1: Geht durch die Tür direkt vor euch. Stellt euch auf die funkelnde Plattform und lasst euch von dieser eine Ebene höher tragen. Lauft nun schnell über die wackelige Brücke und sammelt den ersten Stern ein.

Stern 2: Rennt die Rampe runter und nehmt die linke Tür, um zum zweiten Stern zu gelangen.

Stern 3: Nehmt die andere Tür, um eine weitere Ebene höher zu erreichen. Geht von dort an das andere Ende des Holzsteges und lasst euch auf die rote Ebene fallen. Achtet auf den Buu Huu, der euch hier verfolgt. Schiebt den leuchtenden Block zur Seite und lasst euch von dem Vorsprung zu der anderen leuchtenden Plattform fallen. Stellt euch auf den vorderen Block, der euch eine Ebene höher trägt. Mithilfe des nächsten Blocks erreicht ihr die Ebene darüber. Lauft danach über die Brücke zu dem beweglichen Block, stellt euch auf ihn und lasst euch von ihm zum nächsten Stern bringen.

Stern 4: Dreht die Kamera, bis ihr den Tunneleingang neben Stern Nr. 3 sehen könnt. Nutzt den leuchtenden Block, um zu dem Tunnel zu kommen. Passt die Lücke zwischen den Geistern ab und holt euch den vierten Stern.

Stern 5: Geht die Rampe neben den Geistern nach oben und bis an das Ende der Brücke. Stellt euch so auf die Brücke, dass der Stern direkt unter euch ist. Wartet, bis der Brückenteil unter euch runterfällt und ihr an den Stern rankommt.

5-1 Sonnenbrand am Tropenstrand

Stern 1: Kurz nach dem Start kommt ihr zu einer kleinen Gruppe Gegner, hinter der drei Gumba-Statuen aus Sand stehen. Zerstört die ganz rechte Statue und ihr findet den ersten Stern.

Stern 2: An dem Punkt des Strandes, an dem es mehrere Glasröhren gibt, seht ihr im Hintergrund im Wasser eine dunklere Stelle. Diese entpuppt sich als kleines Loch mit einer Röhre. In dem folgenden Raum müsst ihr alle Gegner beseitigen und alle Fragezeichen-Platten einmal berühren, damit der Stern erscheint.

Stern 3: Ganz rechts am Ende des Strands seht ihr eine Öffnung in der Wand. Ladet euren Sprung durch Ducken auf (oder spielt als Luigi) und springt zu der Öffnung hoch. Drinnen findet ihr eine Gruppe Gegner, die einen armen Toad jagen. Rettet ihn und er gibt euch den Stern.

5-2 Tollkühne Trapezträume

Stern 1: Am ersten Punkt, an dem ihr von einem Trapez auf ein anderes Wechseln könnt, müsst ihr das zweite Trapez nutzen, um in Richtung des ersten Trapezes zurückzuspringen. Beim Sprung zurück solltet ihr auf unsichtbaren Plattformen landen, die sich zwischen den beiden Trapezen befinden. Von diesen Plattformen aus erreicht ihr den Stern.

Stern 2: Lauft auf dem riesigen Karussell auf den äußersten Ring und begebt euch auf die rechte Seite. Dort entdeckt ihr eine kleine Brücke, die euch zu einer Röhre bringt. Sammelt im folgenden Raum schnell alle Münzen auf und der Stern erscheint. Achtung: Als Riese zerstört ihr die Röhre!

Stern 3: Auf dem weiteren Weg durch den Level kommt ihr an dem Umriss eines grünen Sterns vorbei. Dieser aktiviert eine Reihe von Münzen, die ihr mithilfe der Trapeze sammeln müsst. Nach der letzten Münze erhaltet ihr den Stern.

5-3 Hektik im Hinterhof

Stern 1: Direkt am Start seht ihr links von euch eine brüchige Fläche am Boden. Führt hier eine Stampfattack aus und der Stern erscheint.

Stern 2: Für diesen Stern braucht ihr vier Figuren. Stellt euch auf die Plattform mit der Bezeichnung „4“ und sie bringt euch zum Stern.

Stern 3: Für diesen Stern benötigt ihr mindestens drei Figuren. Lasst euch entweder von der Plattform mit der Bezeichnung „3“ zum Stern fahren oder lasst euch vom vorherigen Stern auf die Plattform darunter fallen.

5-A Die Football-Chucks schlagen zurück

Besiegt alle Feinde!

5-4 Grandiose Grassteppe

Stern 1: Hier braucht ihr das Katzenkostüm! Gegen Ende des ersten Abschnitts kommt ihr zu einer großen, senkrechten Wand mit einer Glasröhre. Klettert links von der Röhre an der Wand hoch und ihr seht die Nische mit dem Stern. Unter der Nische befinden sich unsichtbare Blöcke. Ihr müsst also direkt neben der Nische hochklettern.

Stern 2: Gleich hinter dem Checkpoint befinden sich einige kleine Büsche und Bäume. Aus den Büschen kommen Hasen, sobald ihr euch ihnen nähert. Fangt den grün leuchtenden Hasen und der Stern ist euer.

Stern 3: Kurz vor dem Fahnenmast findet ihr den Umriss des grünen Sterns. Dieser aktiviert wieder Münzen, die ihr schnell sammeln müsst.

5-5 Bob-oms im Keller

Stern 1: Nach kurzer Zeit erreicht ihr einen Abgrund, an dessen Boden ein Gumba-Turm herumläuft. Zerstört die lila Blöcke hinter den Gumbas, um den Stern zu bekommen.

Stern 2: Kurz nach dem Checkpoint erreicht ihr eine sich drehende Plattform. Fangt den dortigen Hasen.

Stern 3: Ihr erreicht später eine Glasröhre mit einer Abzweigung nach unten. Nehmt diese und sie bringt euch zu der Wolke im Hintergrund. Löst das Minispiel, indem ihr alle Bodenplatten einmal berührt. Achtet auf die Bob-oms. Nutzt die POW-Blöcke, um große Teile des Feldes zu markieren.

5-B Das zweite Versteck der Feuer-Brüder

Springt auf einen der Türme und von dort auf den Feuer-Bruder, der sich an der Spitze des Gumba-Turms befindet.

5-6 Hüpfparcours durchs Schlemmerland

Stern 1: Am zweiten Wechselplatten-Bereich seht ihr hinten links bei der blauen Platte den ersten Stern. Die Platten wechseln immer dann von Blau auf Rot, wenn ihr springt. Macht euch so auf den Weg zum Stern!

Stern 2: Kurz nach dem Level-Checkpoint erreicht ihr einen Bereich mit zwei Buzzern und einer Röhre. Auf der anderen Seite der Röhre müsst ihr eine Kugel ins Ziel dirigieren. Schaltet dazu die erste Plattform per Sprung auf Rot. Sobald die Kugel auf die Wippe gefallen ist, springt ihr erneut, um die untere Platte auf Blau zu schalten. Dadurch rollt die Kugel sicher ins Ziel und der Stern gehört euch.

Stern 3: Dieser Stern erfordert ein gutes Verständnis der Plattenmechanik. Kurz hinter der Röhre des zweiten Sterns seht ihr den Umriss des dritten Sterns. Die Münzen erscheinen direkt hinter euch, über dem Buzzer und vier weitere auf den roten Platten rechts vom Buzzer. Achtet darauf, dass ihr durch das Springen über die Buzzer-Schockwellen die Platten verstellt. Achtung: Das Zeitlimit ist sehr knapp bemessen.

5-7 Schleichgang unter Scheinwerfern

Stern 1: Schleicht an dem Scheinwerfer vorbei und betäubt einen der Trampolin-Gegner. Tragt das Trampolin zu dem Bereich direkt vor den Kanonen. Ihr seht im Lichtkegel des Scheinwerfers den Schatten des Sterns. Stellt das Trampolin so hin, dass ihr den Stern erreichen könnt.

Stern 2: Nach dem Level-Checkpoint kommt ihr zu einer Stelle, an der ihr an einer Wand mit Scheinwerfern entlangmüsst. An dieser Wand findet ihr eine brüchige Stelle. Stellt euch in den nahen Scheinwerferstrahl und lockt die Kanonenkugel an die brüchige Wand, damit sie für euch ein Loch in die Wand sprengt. Dahinter befindet sich ein Raum, in dem ihr nur schnell den Stern einsammeln müsst.

Stern 3: Im späteren Levelverlauf erreicht ihr eine Stelle, an der ihr den Stern links oberhalb von euch sehen könnt. Um die Steine rund um den Stern wegzubekommen, müsst ihr euch von der Ebene darüber auf die Blöcke oberhalb des Sterns fallen lassen. Sorgt dafür, dass euch die Scheinwerfer der höheren Ebene bemerken und auf euch feuern. Nutzt diese Kanonenkugeln, um die Steine zu sprengen.

5-Burg: König Klonks Kastell

Stern 1: An dem Umriss vom ersten Stern kommt ihr zwangsläufig vorbei. Aktiviert ihn und sammelt schnell alle Münzen ein.

Stern 2: Kurz nach dem Level-Checkpoint erreicht ihr eine Stelle, an der sich die Stachelrahmen senkrecht stehend an euch vorbei in einen Abgrund bewegen. Den Stern findet ihr in der Mitte eines der Stachelrahmen in der hintersten Reihe.

Stern 3: Direkt oberhalb des zweiten Teleport-Blocks ist die Nische mit dem dritten Stern. Klettert einfach als Katzen-Mario zu ihm hoch.

Heiko Mette

Die Fortsetzung findet ihr in der N-ZONE 02/2014

BASTELSTUNDE

Unsere kreativen Leser sind immer für eine Überraschung gut, was diese selbst fabrizierten Fan-Artikel eindrucksvoll unter Beweis stellen!

Unser Leser Jürgen hat extra für uns zwei T-Shirts jeweils mit einem *Smash Bros.*-Aufdruck versehen und fünf selbst gebastelte Schlüsselanhänger beigelegt – vielen Dank!

Hallo N-ZONE-Team!
Zunächst möchte ich euch mitteilen, dass ich von den *Pokémon*-Editionen *X* und *Y* einfach begeistert bin. Besonders die Mega-Entwicklungen bestimmter Pokémon wie Glurak, Lucario oder Absol gefallen. Deswegen beschloss ich nach dem Einzug in die Ruhmeshalle, alle Mega-Entwicklungssteine zu sammeln. Und da kommt euer geniales Magazin ins Spiel. Dank euch konnte ich diese Steine finden. Vielen Dank, ihr seid wirklich die Besten.

Zu *Super Smash Bros. Universe* kann ich nur sagen, dass es nur schwer in Worte zu fassen ist, wie viel mir dieses Spiel bedeutet. Ich hoffe sehr, dass es einen neuen Abenteuer-Modus geben wird und die Möglichkeit, seine eigenen Modi zu erstellen. Ich möchte euch zum Schluss noch diese zwei T-Shirts mit dem *Smash*-Logo und dem Schriftzug „Super Smash Bros. Universe“ überreichen. Behaltet sie ruhig, denn bei euch sind sie in guten Händen. Diese T-Shirts wurden mit meinen Textilfarben beschriftet, es kommt wirklich von Herzen. Auch die fünf beigelegten *Smash Bros.*-Schlüsselanhänger sind für euch.
Euer Leser,
Jürgen Seyfer

N-ZONE: Hallo Jürgen, herzlichen Dank für die Sendung mit den selbst gebastelten Fan-Artikeln. Wir haben uns sehr über das Päckchen gefreut und finden dein Engagement einfach klasse. Immer weiter so und auch in Zukunft viel Spaß mit der N-ZONE!

SPRACHROHR FÜR NINTENDO-FANS!

Im Fantendo-Forum erwarten euch Problemlösungen rund um Games/Hardware und ein reger Gedankenaustausch mit gleichgesinnten Nintendo-Zockern!

Internet-Foren gibt’s wie Sand am Meer, deshalb präsentieren wir an dieser Stelle in unregelmäßigen Abständen neue oder bereits etablierte Foren, um euch die Suche nach entsprechenden Anlaufstellen zu erleichtern. Diesmal haben wir uns mit www.fantendo.de ein Forum ausgesucht, das sich der kompletten Themenfront rund um Nintendo verschrieben hat. Neben allgemeinen Diskussionen und Konsolen-Talk gibt es Unterforen zu *Mario* & Co., *Pokémon*, *Zelda*, *Donkey Kong* & Co. sowie einen großen *Animal Crossing*-Bereich. Darüber hinaus wird auch über den Tellerrand geschaut, denn in einigen weiteren Unterforen dürft ihr auf Wunsch auch abseits von Nintendo über Spiele und Konsolensysteme fachsimpeln! Surft einfach bei www.fantendo.de vorbei und schaut euch das Board mal persönlich an. Die Anmeldung ist kostenfrei und die Foren-Crew freut sich über jedes neue aktive Mitglied!

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr möglichst originalgetreu als einer der Charaktere aus dem Videospiel *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014* verkleidet zu sehen seid. Außerdem sollten auf dem Bild möglichst auch ein paar Wintersport-Accessoires wie Schlittschuhe, Snowboards oder Skistöcke zu sehen sein. Darüber hinaus forderten wir ganz im Stil der Olympischen Winterspiele einen winterlichen Hintergrund für euer Foto. Die Einsendungen waren nicht alle perfekt, doch insgesamt war die Auswahl gerade noch ausreichend, damit Uwe seine Wette verloren hat und einen Tag lang in Wintersportmontur arbeiten musste!

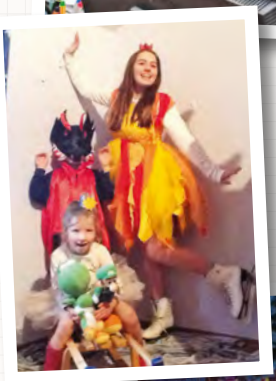
DIE AKTUELLE WETTE
In dieser Ausgabe gibt es natürlich nur ein Thema, nämlich das brillante *Super Mario 3D World* für Wii U. Anlässlich der Veröffentlichung des Spiels ist die ganze N-ZONE-Redaktion mal wieder dem Mario-Fieber verfallen und dementsprechend sieht auch die aktuelle Wette aus. Die Herausforderung dürfte für eine Menge Leser problemlos schaffbar sein, hier die Bedingungen:

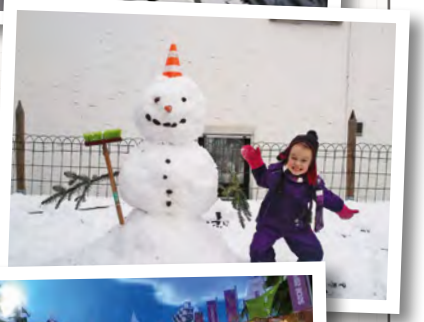
1. Werft euch in Schale und verkleidet euch originalgetreu im Stil einer der Charaktere aus *Super Mario 3D World*!

2. Auf dem Beweisfoto sollten mindestens zwei Personen zu sehen sein, die als Mario und Co. verkleidet sind. Erlaubt sind dabei alle Figuren aus dem *Super Mario*-Universum, ihr dürft also gerne ein Toad-, Gumba-, Kugelwilli- oder gar ein Hammerbruder-Kostüm tragen! Nutzt also die Weihnachtsferien und lasst eurer Fantasie freien Lauf, um eine kreative Verkleidung zu erstellen.

3. Wir wären buchstäblich begeistert, wenn ihr es schafft, auf eurem Bild eine Szene aus dem Spiel *Super Mario 3D World* nachzustellen. Einen aufregenden Kampf, eine knifflige Kletterpassage oder was immer euch einfällt und gefällt.

Falls er die Wette verliert, verpflichtet sich Uwe ein Foto zu präsentieren, auf dem er als Schneemann verkleidet zu sehen ist.





DIE WETTEINLÖSUNG:
Uwe hat seine Wettschuld eingelöst und musste in Winterklamotten vor dem Monitor schwitzen. Es gab übrigens eine Leserfrage, warum die Wetten immer Uwe macht: Ganz einfach, weil er unser Wettkönig ist!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Januar 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Sebastian aus Passau hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Wario auf diesem Screenshot zu *Mario Kart 8*, das im Frühjahr 2014 für Wii U erscheinen soll? Schickt eure Texte bis zum 15. Januar an redaktion@n-zone.de!

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 164 Seiten

Ultimativer Guide.
Alle Infos zum Next-Gen-Start

Erlebe die volle Power der PS4

Jedes neue PS4-Spiel angetestet

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 148 Seiten

So machen Sie super Fotos:
- 64 Tipps für tolle Motive
- Alle neuen iOS-7-Features
- Die besten Foto-Apps

und vieles mehr

Nur **€ 9,99**

WENDE-BOOKAZINE

- Portrait-Fotografie
- Alles über: Licht, Blitz, Ausstattung, Schwarz & Weiß u. v. m.
- Landschafts-Fotografie

Auf 228 Seiten

Nur **€ 12,99**

NES

computec MEDIA
EDITION

Satte 180 Seiten

Bauen und erschaffen

Crafting-Rezepte

450 Tipps!

Nur € 9,99

164 Seiten

So funktioniert Ihr Computer
- Für Einsteiger und Profis
- Viele Infografiken
- Wissen und Hintergründe

und vieles mehr

Nur € 11,99

Durchstarten im Internet:
So werden Sie zum Web-Profi!
- Gmail & Google Drive
- Google + & Google Maps

Auf 148 Seiten

Nur € 9,99

Einfach mit dem Smartphone abfotografieren und hinsurfen!

Überall im Handel oder bequem online bestellen: shop.computec.de/edition

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Das letzte im Rahmen unserer Facebook-Seite „N-ZONE Superliga“ veranstaltete Turnier im Wii-Game *Super Smash Bros. Brawl* war dank der professionellen Durchführung von Robin Cheah ein voller Erfolg, was natürlich geradezu nach einem neuen Wettbewerb schreit. Robin wird je nach verfügbarer Zeit auch in Zukunft die Turniere in der N-ZONE Superliga betreuen und mit seiner Expertise bereichern!

2 Bereits in der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir euch aufgefordert, bei unserer Umfrage mitzumachen, damit ihr selbst entscheiden könnt, in welchem Spiel ihr euch messen möchtet. Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga“ vorbei und klickt auf „Gefällt mir“. Ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die Facebook-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnierinfos versorgt – ganz komfortabel und problemlos.

3 Sucht auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga“ nach unserer Umfrage zum nächsten Turnier und beteiligt euch! Postet einfach euren Spiele-Favoriten als Kommentar zu dem entsprechenden Facebook-Posting. In der nächsten Ausgabe veröffentlichen wir das Ergebnis und verraten, wann das nächste Turnier stattfinden wird.

4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, der darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen. Einen dieser Beiträge präsentieren wir euch jeden Monat als „Facebook-Schmankerl“.

HIGHSCORE-KNACKER

Die neue Highscore-Mission:

1. Wählt im brandneuen *Super Mario 3D World* den Level Panik in Pastell (Welt 3-4) und versucht schnell durchzukommen, sodass vom Zeitlimit noch möglichst viele Sekunden Restzeit übrig bleiben.

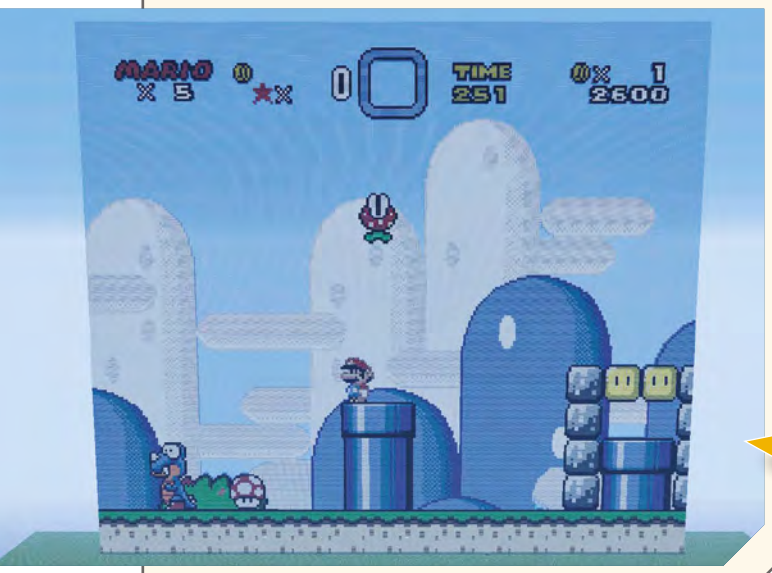
2. Sobald der Level abgeschlossen wurde und ihr mit eurem Rekord zufrieden seid, haltet die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis angezeigt wird.

3. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot (auf dem die verbliebenen Sekunden angezeigt werden) in der Community. Schickt uns zusätzlich bis zum 30. Januar 2014 eine E-Mail mit der Angabe eures Rekords an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst dabei nicht, uns auch eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir eure Highscores überprüfen können.

4. Der Sieger unserer Highscore-Mission darf sich über einen *Etrian Odyssey 4*-Downloadcode freuen. Dieser Gewinnspielpreis wurde uns freundlicherweise von Nintendo zur Verfügung gestellt – wofür wir uns auf diesem Wege nochmals ausdrücklich bedanken wollen.

FACEBOOK-SCHMANKERL

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ROBIN NÖRLING:
Hi N-ZONE, in den letzten Ausgaben hab ich immer wieder die Minecraft-Pixelart-Sachen in euren Zeitschriften gesehen und find es schön, dass ihr diese Werke auch in euren Heften abdruckt, nur habe ich im Juli etwas gebaut, was ein BISSCHEN größer ist, und das zeige ich euch jetzt hier. Es besteht aus 57.344 Blöcken, ich hing ca. zwei Wochen dran und kleine Verbesserungen sind eigentlich auch noch notwendig (etwa der Boden), leider bin ich zu faul dafür. Aktuell bastle ich an etwas Ähnlichem mit *Super Metroid*. P.S.: Euer Heft ist klasse, weiter so!



TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.

2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.

3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459

4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Nach dem letzen großen Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ sind bereits die Vorbereitungen für den nächsten Wettbewerb angelaufen. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga vorbei und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch in Zukunft keine Aktion entgeht!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

THE GRASS IS ALWAYS GREENER ...

Jetzt ist es also endlich so weit: Mit *A Link between Worlds* ist Ende November das erste 3DS-exklusive *The Legend of Zelda*-Abenteuer erschienen. Wir waren im Test schwer von dem Titel begeistert und vergaben die Traumwertung 90 %. Besonders gut gefallen uns die einschneidenden Veränderungen, die der *A Link to the Past*-Nachfolger im Vergleich zu den bisherigen *Zelda*-Abenteuern vornimmt – vorbei sind die Zeiten fest vorgeschriebener Dungeon-Abfolgen. Im 3DS-*Zelda* wird stattdessen Entscheidungsfreiheit großgeschrieben! Vor allem durch das neue Item-System, das euch Gegenstände nicht von Anfang an permanent zur Verfügung stellt, sondern sie euch in einem speziellen Shop ausleihen lässt, wird das bekannte *Zelda*-Gameplay einer ordentlichen Frischenzelkur unterzogen. Mit diesem Ansatz reagieren die Entwickler bei Nintendo auf die oftmals geäußerte Kritik von Spielern, dass die Fantasy-Reihe seit Jahren auf der Stelle treten würde. Besonders beim Wii-Ableger *Skyward Sword* sowie beim 3DS-Remake von *Ocarina of Time* wurden oftmals der fehlende Mut zur Innovation sowie das Fehlen neuer Ideen bemängelt. Jedoch: Fans sind scheinbar niemals wirklich zufriedenzustellen. Zu wenig hätte das Abenteuer mit den bisherigen *Zelda*-Spielen gemein, tönt es aus den Weiten des Internets, die nicht festgelegte Dungeon-Abfolge sei ein Verrat an den Grundsätzen der Serie und generell und überhaupt sei ohnehin alles schlechter als zuvor. Besonders ironisch: Gleichzeitig regen sich Fans darüber auf, dass die Übernahme der Oberwelt von *A Link to the Past* von mangelndem Fortschrittswillen der Entwickler zeugen würde.

Angenommen, *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* hätte den bisher üblichen Spielverlauf der Serie samt der bekannten Items und Ideen unverändert übernommen: Genau dieselben Kritiker, die sich jetzt über die Veränderungen aufregen, hätten lauthals Zeter und Mordio geschrien. Die Wahrheit ist: *A Link Between Worlds* ist beides – einerseits vertraut durch bekannte Elemente wie Prinzessin Zelda, Ganon und Klassiker wie Pfeil und Bogen oder Bumerang, andererseits frisch durch innovative Ideen wie den Item-Shop. Damit folgt das Spiel demselben Grundsatz wie alle vorhergehenden *Zelda*-Titel – denn auch wenn es manchmal nicht so wirkt, hat bisher noch jeder Ausflug nach Hyrule Innovationen mit sich gebracht; sei es ein weiter Ozean, die Verwandlung in einen Wolf oder 1:1-Bewegungssteuerung. Genau wegen dieser gelungenen Mischung begeistert uns jedes *Zelda*-Abenteuer immer wieder aufs Neue.
Euer N-ZONE-Team

BILDSCHÖN

Happy Halloween, N-ZONE-Team! Da die Weihnachtszeit und das neue Jahr nicht mehr in allzu großer Ferne sind, hätte ich diesbezüglich ein paar Fragen. Gibt es für die Weihnachtsausgabe ein Special? Ich würde mich sehr über ein Kalenderposter mit den Nintendo-Stars freuen – auch gegen eine angemessene Erhöhung des Kaufpreises.

N-ZONE: Grüß dich Sebastian! Einen Nintendo-Kalender haben wir in diesem Jahr nicht geplant – angesichts vieler Highlights wie *Zelda: A Link Between Worlds* oder *Super Mario 3D World* liegt unser Fokus zurzeit voll und ganz auf den Spielen. Allerdings legen wir der N-ZONE von Zeit zu Zeit Poster bei und ein Kalender ist dabei natürlich immer eine Überlegung wert.

Außerdem habe ich noch einen anderen Wunsch. In den Magazinen finden sich oft tolle Bilder zu den Nintendo-Helden, die prima in die Texte eingearbeitet sind. Gibt es eine Möglichkeit, dass ich mir diese Bilder irgendwo auf eurer Seite oder einer offiziellen Nintendo-Seite runterladen kann? Eventuell auch als Hintergrundbilder für meinen PC? Vielleicht könntet ihr ja mal eine DVD zusammenstellen, auf die ihr ein paar solcher Bilder draufpackt, und der Zeitschrift beilegen.

N-ZONE: Ach, du meinst bestimmt die Artworks, die wir bei längeren Tests und Vorschauen nutzen? Da sind tatsächlich oftmals richtige Kunstwerke dabei! Meistens bekommen wir diese von speziellen Presse-Servern der Entwickler – die Zugangsdaten dazu können wir dir leider nicht zusenden. Allerdings lassen sich viele der kleinen Meisterwerke auch per Suchmaschine in den Weiten des Internets finden; solange du sie nur für dich persönlich und nicht kommerziell verwendest, kannst du die Bilder auch ohne Probleme als Bildschirm-Hintergrund oder für andere Zwecke benutzen. Eine DVD mit gesammelten Artworks finden wir darum auch nur bedingt sinnvoll – bei entsprechendem Interesse der Leser behalten wir die Idee aber im Auge.

Senran Kagura Burst geizt nicht gerade mit den Reizen seiner weiblichen Helden.

Weiterhin würde ich mir mal wieder ein Rezept von einem Nintendo-Helden wünschen, zum Beispiel passend zur Jahreszeit ein Plätzchenrezept. Ich würde mich hier auch über eine dauerhafte Rubrik freuen, da ich die beiden bisher erschienenen Rezepte schon ausprobiert habe und diese sehr lecker waren.

N-ZONE: Eine regelmäßige Rubrik mit Rezepten würde die Backtalente in der Redaktion wahrscheinlich überfordern – Sebastian kann sich schon jetzt vor Anfragen wegen seines köstlichen Bananen-Kuchens kaum noch retten. Ab und an werden wir aber bestimmt wieder unsere Koch- und Backkünste walten und euch daran teilhaben lassen – versprochen!

Schließlich wünsche ich euch noch weiterhin viel Erfolg, denn ihr macht einen tollen Job. Wäre schön, wenn ihr euch die Anregungen mal durch den Kopf gehen lassen würdet, denn ich könnte mir vorstellen, dass auch andere N-ZONE-Leser an meinen Ideen Interesse hätten. Mit freundlichen Grüßen aus dem schönen Passau,

Sebastian F. F.

GESCHMACKSFRAGE

Hallo N-ZONE-Redaktion,
nach einer mehrjährigen Pause habe ich mit 25 Jahren wieder zu eurem Magazin zurückgefunden und bin angenehm überrascht, dass es mir so viel Freude bereitet. Vielen Dank dafür!

N-ZONE: Das ist ja mal ein schönes Lob – da werden wir ja richtig rot! Wir geben uns dafür auch richtig viel Mühe, damit du uns weiterhin die Treue hältst.

Normalerweise bin ich nicht der Typ, der Leserbriefe verfasst (tatsächlich ist dies mein erster überhaupt), aber diesmal konnte ich es einfach nicht lassen.

N-ZONE: Schieß los!

Im Test zu *Zelda: The Wind Waker HD* hat es mich sehr gestört, dass ihr die Bewegungssteuerung pauschal als „unnötig" klassifiziert habt. Tatsächlich bin ich sehr zufrieden mit dieser Neuerung, da ich den Analogstick benutzen kann, um grob die Richtung einzustellen, und durch Bewegung des Tablets nahezu unterbewusst eine Feinjustierung vornehme. Ich könnte mir vorstellen, dass es mehreren Leuten so geht, wenn auch vielleicht nicht der großen Masse der *Zelda*-Fans.

N-ZONE: So ist das halt mit Meinungen – was der eine völlig unnütz findet, stellt für den anderen einen echten Mehrwert dar. Wir haben nach deinem Brief jedenfalls gleich noch einmal in *The Wind Waker HD* reingespielt und die Bewegungssteuerung mit deinem Argument im Hinterkopf getestet – und fanden sie noch immer recht unnötig. Allerdings gibt es bestimmt viele Spieler, die genauso wie du denken, sodass wir uns deine Kritik natürlich zu Herzen nehmen.

Eventuell gehöre ich aber auch einer kleinen Minderheit an, da ich zum Beispiel beim 3DS generell IMMER den 3D Effekt auf Maximum einstelle. Ein unangenehmes Gefühl oder Kopfschmerzen sind mir dabei fremd, selbst nach mehreren Stunden.

N-ZONE: Auch hier gilt: Die Geschmäcker gehen auseinander. Innerhalb der Redaktion gibt es viele Spieler, die ihren 3DS ausschließlich im 2D-Modus benutzen, aber genauso viele, die den 3D-Effekt nicht mehr missen möchten. Manche Spiele wie *Super Mario 3D Land* oder *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* profitieren aber definitiv von dem Feature.

Wenn man es sich genau überlegt, ist es erstaunlich, wie unbeeindruckt die meisten Spieler davon sind, dass es überhaupt möglich ist, 3D-Inhalte ohne Brille darzustellen. Ich gehöre noch der Generation an, die sich darüber gefreut hat, dass man Videospiele unterwegs auf einem klobigen grauen Plastikklotz spielen konnte. Niemals hätte ich damals mit so einem rasanten technischen Fortschritt gerechnet! Auch wenn die Technik aus heutiger Sicht nicht mehr ganz so beeindruckend erscheint, ist sie für mich doch ein kleines Wunder und ich bin gespannt, was uns in Zukunft noch so an Innovationen in der Spiele-Welt erwartet.

In der Redaktion kommt die Bewegungssteuerung in *The Wind Waker HD* nicht allzu gut an. Unser Leser Christoph möchten das Feature aber nicht mehr missen.

N-ZONE: Ach ja, die gute alte Zeit, als vier massive AAA-Batterien gerade mal für ein paar Stunden *Super Mario Land* oder *Tetris* reichten und an vernünftiges Spielen im Sonnenlicht nicht zu denken war! Du hast recht, manchmal verliert man den gewaltigen technischen Fortschritt in der Spielebranche, der sich in den letzten drei Jahrzehnten ergeben hat, beinahe aus den Augen. Aber auch früher gab es schon Gimmicks, welche die Spielerschaft spalteten – man denke nur an Ladenhüter wie den Virtual Boy. Und ganz egal, welche technischen Errungenschaften uns die Zukunft bringt: Es wird Spieler geben, die sie gutheißen, und ebenso viele Spieler, die sie verdammen.

Ich hoffe, dass sowohl Nintendo selbst als auch die N-ZONE noch viele Jahre bestehen werden, und wünsche euch alles Gute! Beste Grüße,

Christoph

JAPANOPHIL

Hallo N-ZONE-Team,
ich finde euer Magazin echt toll! Ich lese die N-ZONE seit fast vier Jahren. Ich weiß noch, als ich meine erste N-ZONE gekauft habe: Das war im Winterurlaub 2010, und zwar die Ausgabe 01/10. Auf dem Cover war der junge Link aus *Spirit Tracks* zu sehen. Im Urlaub habe ich das Heft dann rauf und runter gelesen und konnte gar nicht genug bekommen!

N-ZONE: Freut uns zu hören, dass du mit unserer Arbeit zufrieden bist! Wir bemühen uns, damit das auch in Zukunft so bleibt.

Ich schreibe euch aus folgendem Grund: Ich habe in der N-ZONE 12/13 gelesen, dass der 3DS-Titel *Senran Kagura Burst* 2014 nach Europa kommen wird. Mich als riesigen Fan von Mangas und Animes freut das natürlich ungemein. Nachdem ich den Artikel gelesen habe, habe ich mir auf Youtube einige Trailer zum Spiel angeschaut. Jedenfalls bin ich auf ein Video gestoßen, in dem sich zwei Figuren bekämpfen und nach und nach ihre Klamotten verlieren. Wisst ihr, ob das Spiel in Deutschland aufgrund von Szenen wie dieser zensiert erscheinen wird? Wäre super, wenn ihr das in Erfahrung bringen könntet!

N-ZONE: Etwas Genaues weiß man nicht – unser Japan-Experte Marco geht aber nicht davon aus, dass der Titel geschnitten erscheinen wird. Ihre Unterwäsche dürfen die jungen Damen in dem Spiel schließlich anbehalten. In den traditionell prüden USA, wo der Titel vor Kurzem erschienen ist, schaffte er es zudem ohne Schnitte in den Handel – ein fast untrügliches Zeichen dafür, dass es bei uns auch so sein wird.

Ich finde es nach wie vor wirklich schade, dass Christoph Kraus die N-ZONE verlassen hat. Aber die beiden neuen Mitarbeiter, Ben und Marco, trösten mich über diesen Verlust hinweg.

N-ZONE: Ben und Marco bedanken sich artig für das Lob und bekommen Fleißsternchen. Und ab sofort stehen außerdem Viktor und Lukas der Redaktion zur Seite – wenn das mal nichts ist!

Im Rahmen unseres *Sonic*-Gewinnspiels bekommen wir Dutzende kreativ gestaltete Karten mit dem Lösungswort zugesandt. Stellvertretend für alle Einsendungen drucken wir diese drei kleinen Kunstwerke ab. Ob ihr zu den glücklichen Gewinnern des Preisausschreibens zählt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

In dieser Ausgabe habe ich mal wieder geguckt, was es beim Team so Neues gibt, und als ich bei Marco Cabibbo gelesen habe, dass er gerade Lieder von Hatsune Miku hört, war ich richtig baff. Ich bin ebenfalls ein riesiger Fan der virtuellen japanischen Sängerin! Danach habe ich gelesen, dass er gerade den Anime *Kill la Kill* guckt. Ich habe mich total gefreut, denn erst vor ein paar Tagen habe ich ebenfalls damit begonnen, die Serie anzusehen!

N-ZONE: Tja, das beweist wieder einmal, dass die N-ZONE-Redaktion Geschmack hat!

Ich hoffe ich habe euch nicht zu sehr mit meinem Fan-Geschwätz genervt. Macht weiter so!

Julian

SOLO-PRÜGELEIEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe im Internet einen Bericht gelesen, laut dem *Super Smash Bros.* für die Wii U und für den 3DS keinen dedizierten Singleplayer-Modus beinhalten wird – so wie es ihn in *Super Smash Bros. Brawl* mit dem Subraum Emissär noch gab. Die Begründung von *Smash Bros.*-Shöpfer Masahiro Sakurai dazu ist, dass die Zwischensequenzen ohnehin ins Internet gestellt und somit für die Spieler keine Überraschung mehr darstellen würden.

N-ZONE: Du hast vollkommen recht, Masahiro Sakurai hat sich wirklich genauso zu Wort gemeldet.

Als großer Fan der Serie hat mich diese Ankündigung ziemlich geschockt. Die bisherigen Einzelspieler-Modi in den *Smash Bros.*-Spielen waren doch gar nicht schlecht – im Gegenteil, ich fand sie richtig klasse!

N-ZONE: Die Reaktionen innerhalb der Spielergemeinde auf den Subraum Emissär waren sehr gemischt. Einige, so wie du, fanden ihn sehr unterhaltsam, andere sterbenslangweilig. Wir gehen aber ohnehin nicht davon aus, dass es in den neuen Spielen keinerlei Inhalte für Einzelspieler mehr geben wird; lediglich einen Story-Modus wie in *Brawl* mit teuer produzierten Zwischensequenzen wirst du wahrscheinlich vergeblich suchen.

Warum werden denn überhaupt Videos von den Zwischensequenzen ins Internet gestellt? Ich kann verstehen, dass man Clips mit Tipps und Tricks veröffentlicht, aber ansonsten …

N-ZONE: Wir können dir garantieren: Es gibt kein modernes Videospiel, das sich nicht vollständig im Internet ansehen lässt. Würde man das verhindern wollen, müsste man nicht nur Youtube und Co., sondern das gesamte Netz abschalten. Für Sakurai und sein Team ist die Entscheidung, keine aufwendige Singleplayer-Kampagne zu produzieren, eine reine Kosten-Nutzen-Rechnung: Die Nachfrage der Spieler nach einem solchen Modus ist zu gering, als dass sich die teure Produktion rechnen würde.

Falls es tatsächlich keine reine Singleplayer-Kampagne in den kommenden *Super Smash. Bros.*-Spielen geben wird, hoffe ich, dass es einen Modus geben wird, in dem man sich selbst ein Abenteuer zusammenstellen kann; super fände ich zudem, wenn diesmal auch die verschiedenen Bosse spielbar wären.

N-ZONE: Wie gesagt: Auf Einzelspieler-Inhalte wirst du mit großer Wahrscheinlichkeit nicht verzichten müssen. Wir vermuten zudem, dass es erneut einen Level-Editor wie in *Brawl* geben wird – deine Idee, diesen auch auf den Singleplayer auszuweiten, hat was!

Na ja, warten wir einfach mal ab, was kommt. Ach übrigens, ihr seid spitze!

N-ZONE: Du auch!

Mit freundlichen Grüßen,

Jürgen Seyfer

WII-U-FAKTOR

Hi N-ZONE,
gerade eben halte ich die neue Ausgabe der N-ZONE in Händen. Mir ist aufgefallen, dass ihr beim Test von *Batman: Arkham Origins* den Wii-U-Faktor mit ganzen 7 Punkten bewertet, bei *Deus Ex* hingegen nur mit 4. Dabei ist die Nutzung des Pads bei *Deus Ex* doch wesentlich gelungener und durchdachter als bei *Batman*, bei dem man lediglich scannen und die Karte betrachten kann. Dies ist sogar ein wesentlicher Rückschritt im Vergleich zum Vorgänger *Arkham City*, was ich extrem schade finde, da die Möglichkeiten der Wii U dadurch nicht ausgenützt werden.

N-ZONE: Das lässt sich ganz einfach erklären: Beide Tests wurden von verschiedenen Redakteuren mit verschiedenen Meinungen und Vorlieben geschrieben. Wir versuchen, die Bewertungen von Spielen aufeinander abzustimmen, doch gerade bei kleineren Punkten wie dem Wii-U-Faktor und bei der Vielzahl an zu testenden Spielen, die täglich in unserer Redaktion eintrudeln, ist das nicht immer vollständig möglich. Lukas, der den Test zu *Deus Ex* geschrieben hat, bewertete hier einfach ein wenig strenger als Felix im Test zu *Batman*.

Darüber hinaus beleuchtet ihr in eurem Test zu *Deus Ex: Human Revolution* gar nicht die Möglichkeit, Nachrichten, Zeichnungen in den Screenshots und sogar Audio-Mitteilungen im Spiel zu posten. Eine meiner Meinung nach gelungene Funktion, die absolut klasse integriert wurde.

N-ZONE: Wir erwähnen die Miiverse-Funktionen im Test – gehen aber, wie du richtig bemerkst, nicht allzu intensiv darauf ein. Beim Testen ist es wichtig, die grundlegenden und wichtigsten Elemente eines Spiels darzustellen. Da die Miiverse-Funktionen als nette Dreingabe gegenüber anderen Punkten eindeutig den Nachrang haben, konnten wir ihnen im Text nicht allzu viel Platz zukommen lassen.

Gruß, **Flo**

IDEENKLAU?

Hallo N-ZONE!
ich lasse das Süßholzgeraspel an dieser Stelle mal weg, da sowieso jeder weiß, dass ihr die Besten seid.

N-ZONE: Oooh, wir hören das Geraspel aber so gerne! Sicher kein Geraspel? Nicht mal ein kleines bisschen? Na gut.

Ich habe euch im Sommer bereits Bilder von Megaman, Mario und einem Gumba geschickt, die ich im PC-Spiel *Minecraft* gebaut habe. Nun habe ich noch ein bisschen weitergebastelt und eine Figur von *Super Mario*-Bösewicht Bowser erschaffen.

N-ZONE: Gratulation zu deinem künstlerischen Talent! Wir veröffentlichen dein Meisterwerk natürlich gerne, um andere Fans von *Mario* und *Minecraft* daran teilhaben zu lassen. Über Kunstwerke von treuen Lesern freuen wir uns schließlich immer sehr.

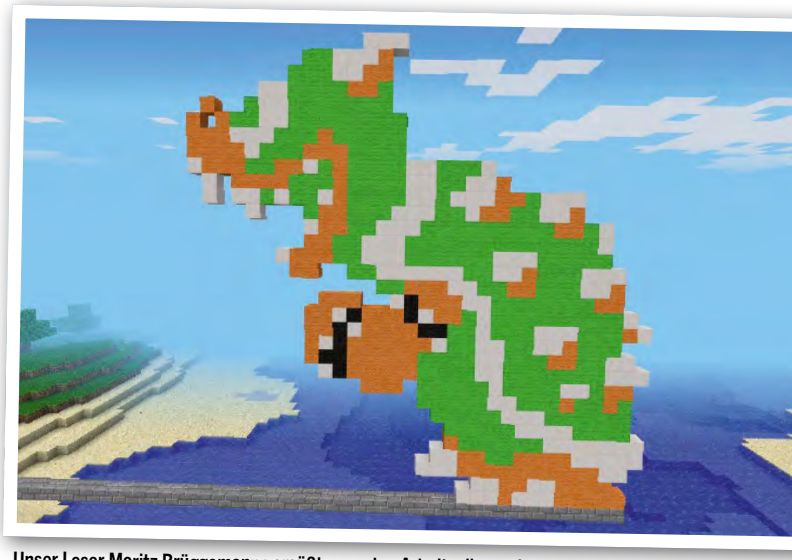
Ich bin in einer anderen Videospiel-Zeitschrift auf einen Leserbrief gestoßen, in dem bereits 2008 von *Pokémon Schwarz* die Rede ist. Ein Leser hat damals ein komplettes *Pokémon*-Spiel entwickelt und es *Pokémon Schwarz* getauft.

N-ZONE: Eine andere Videospiel-Zeitschrift? Müssen wir jetzt eifersüchtig werden? Hmmm, wir lassen den Fauxpas gerade so noch einmal durchgehen!

Wenn ihr herausfinden könntet, woher Nintendo die Idee für *Pokémon Schwarz* bezogen hat, wäre ich euch sehr dankbar.

N-ZONE: Wir können dir auf jeden Fall versprechen, dass die Idee zu *Pokémon Schwarz* nicht auf den Einfall des von dir genannten Leserbrief-Schreibers zurückgeht. Ganz ehrlich: Allzu viel Gehirnschmalz benötigten die Mannen von Nintendo dazu wohl nicht. Nach *Rot*, *Blau*, *Gelb*, *Gold*, *Silber* und all den anderen Spielen musste halt eine neue Farbe her, die bisher noch nicht verwendet wurde.

Grüße, **Moritz Brüggemann**



Unser Leser Moritz Brüggemann versüßte uns den Arbeitsalltag mit einer Skulptur von *Mario*-Bösewicht Bowser, die er im PC-Hit *Minecraft* geschaffen hat. Die Nachbildung der NES-Version der Riesenkröte sieht echt klasse aus!

MARIO 64 HD?

Liebe N-ZONE!
Hiermit möchte ich mich erst einmal ganz herzlich für eure tolle Zeitschrift und euer Engagement, das ihr jeden Monat für die Leser aufbringt, bedanken! Die N-ZONE kaufe ich mir schon viele Jahre lang jeden Monat am Kiosk.

N-ZONE: Danke für dein Lob! Wir hoffen, du bleibst uns noch viele Jahre als treue Leserin erhalten.

Ich bin Nintendo-Fan, seit ich im Alter von sechs Jahren zum ersten Mal einen Nintendo-64-Controller in der Hand hatte, um die Welt von *Super Mario 64* zu erkunden. Seitdem wuchs ich mit Nintendo-Konsolen auf und bis jetzt, im Alter von 22 Jahren, geht die Leidenschaft weiter. In all den Jahren haben viele Nintendo-Produkte den Weg in mein Zuhause gefunden. Darum möchte ich euch mein Nintendo-Zimmer vorstellen, an dem ich seit einem Jahr arbeite.

N-ZONE: Eine echt starke Sammlung! Aus Platzgründen können wir nur zwei deiner Bilder abdrucken (siehe unten), aber auch diese sprechen schon für sich.

Was ich gerne wissen würde: Ist es möglich, dass Nintendo nach *Super Mario 64 DS* ein weiteres Remake des Nintendo-64-Klassikers herausbringt? Ich würde das Spiel gerne in Full HD und mit optimierter Steuerung genießen. Das Remake für den DS fand ich nicht so toll. Ebenfalls sehr freuen würde ich mich nach *Feuerrot* und *Blattgrün* über neue Remakes von *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb*.

N-ZONE: Möglich ist natürlich alles – allerdings ist es gerade bei *Super Mario 64* und den ersten *Pokémon*-Spielen eher unwahrscheinlich. Wie du selbst sagst, haben diese Titel in den letzten Jahren schon jeweils Neuauflagen spendiert bekommen. HD-Remakes von *Super Mario Galaxy* und *Super Mario Sunshine* sind hingegen recht wahrscheinlich – Shigeru Miyamoto höchstpersönlich hat erst kürzlich laut über diese Möglichkeit nachgedacht.

Alles Gute und macht weiter so,
Angelika Subeska

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Wii U – EIN WEIHNACHTSERFOLG?

Die geschenkereiche Weihnachtszeit steht an und dieses Jahr können Spieler sogar zwischen drei neuen Konsolen wählen. Doch welche Konsole ist die beste Wahl? Für uns eine klare Sache!

Viktor: Nun, Marco, das alljährliche Weihnachtsgeschäft steht wieder an und dieses Mal wird es besonders spannend. Schließlich sind Sony und Microsoft nun auch mit ihren neuen Konsolen am Start und der Wettbewerb um die zahlenden Kunden so groß wie nie zuvor! Doch wenn ich mich zu Weihnachten auf eine einzige Konsole beschränken müsste, würde meine Wahl weder auf die PS4 noch die Xbox One fallen. Mein Kandidat wäre ganz klar die Wii U, denn die hat im direkten Vergleich derzeit klare Vorteile im Gegensatz zu den Konsolen der Konkurrenz.

Marco: Wenn ich ehrlich bin, hätte ich schon vor Monaten voraussagen können, dass die Wii U für mich persönlich der Gewinner im Weihnachtsduell sein wird. Zum einen gibt es kein Spiel für Xbox One/PS4, das mich zum Konsolenkauf überreden würde, zum anderen sind auf der Wii U mittlerweile genügend interessante Titel vorhanden. Ganz aktuell zum Beispiel *Super Mario 3D World*.

Viktor: Genau das ist der entscheidende Punkt. Eine Konsole lebt von den Spielen. Und da hat die Wii U im Moment nun mal die beste Auswahl. *Super Mario 3D World* ist schon allein ein System-Seller. Und dann sind da obendrein noch das knuffige *Pikmin 3*, das schön schräg *The Wonderful 101* und das fabelhafte *Zelda Windwaker HD*. Und nicht zu verachten ist auch der günstigere Preis. Schließlich kostet die Wii U ganze 100 Euro weniger als Sonys PS4 und sogar 200 Euro weniger als Microsofts Xbox One!

Marco: Bleibt nur abzuwarten, wie lange dieser Vorsprung hält. In England haben PS4 und Xbox One die Wii U verkaufstechnisch schon nach wenigen Tagen überholt. Und wenn man sich ansieht, wie vergleichsweise schleppend *Super Mario 3D World* über die japanischen Ladentheken ging … puh, ich hoffe echt, dass 2014 ein goldenes Jahr für Nintendo wird. Auf der E3 werden es alle Entwickler ordentlich krachen lassen, wenn nicht gar schon vorher.

Viktor: 2014 und E3 sind zwei sehr gute Stichworte, Marco. Natürlich werden die Spielebibliotheken für PS4 und Xbox One im Lauf des nächsten Jahres wachsen. Aber Nintendo gibt 2014 ebenfalls so richtig Gas. Da kommen für die Wii U noch richtig feine Schmankerl wie *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Mario Kart 8* oder *Super Smash Bros.* Und mit etwas Glück erscheinen auch *Bayonetta 2* und das neue Rollenspiel von Monolith Soft noch nächstes Jahr. Auf diese beiden Titel bin ich persönlich auch sehr gespannt. Und wer weiß, was für Knaller Nintendo noch auf der E3 raushaut? Meine Vermutung: Wir bekommen spätestens dann das neue *The Legend of Zelda* für Wii U zu Gesicht!

Marco: Stimmt, da sollte Nintendo endlich mal mit News rausrücken. Aber die E3 ist ja noch in relativ weiter Ferne. So mancher Entwickler wird ja schon vorher Neuigkeiten parat haben und das von dir erwähnte Monolith-RPG ist hoffentlich darunter. Aber auch sonst gibt es noch genug Games zum Zocken. *Bravely Default* etwa habe ich immer noch nicht vollständig durch.

Viktor: Mir geht es so mit *Super Mario 3D World*. Das ist erstaunlich umfangreich geworden. Bis man da mal sämtliche Welten gesehen und alle Sterne und Stempel eingesammelt hat, vergehen viele Stunden. Trotzdem habe ich mir fest vorgenommen, nicht zu ruhen, bis auch der letzte grüne Stern mein ist!

Marco: Gerade das macht vor allem später im Spiel den großen Reiz aus, insbesondere die vielen Bonuswelten locken dort mit sehr herausfordernden Levels. Aber bevor wir uns hier zu sehr auf Mario einschießen: Denkst du, dass es im nächsten Jahr mit der Wii U rasant bergauf gehen wird? Oder können auch die ganzen Top-Titel den Kurs Richtung Abstellgleis nicht ändern?

Viktor: Nun, ein so großer Erfolg wie bei der Wii steht jetzt schon außer Frage. Aber wenn Nintendo 2014 richtig Stoff gibt, kann ich mir gut vorstellen, dass die Wii U langfristig Boden gutmachen kann und sich auf einem Erfolgsniveau zwischen Gamecube und N64 einpendelt. Dafür müssen aber weiterhin durchgängig gute Spiele kommen!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 02/2014
ab 15.01.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

Nächste Ausgabe verraten wir euch in einem umfangreichen Vorschau-Special, mit welchen Hits Nintendo 2014 für Wii U und 3DS aufwarten wird.

Wir blicken auf die Höhen und Tiefen des Spielejahres 2013 zurück, ziehen ein Resümee über das erste Jahr Wii U und küren unsere Spiele des Jahres.

Was taugt Mario Party für den 3DS? Sofern alles klappt, erfahrt ihr das schon nächsten Monat!

Natürlich erwartet euch in der N-ZONE 02/14 die Fortsetzung unserer großen Lösung zu *Super Mario 3D World*.

play³ Ausgabe 01/14

Wer sich für Sonys brandneue Playstation 4 interessiert, kommt nicht an der aktuellen Ausgabe der play³ vorbei! Darin verraten euch unsere lieben Kollegen wertvolle Tipps zum Start der Konsole und fühlen den Starttiteln auf den Zahn. Außerdem beleuchtet das play³-Team aktuelle PS3-Spiele im Test und widmet sich dem enorm charmanten Vita-Geheimtipp *Tearaway*.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur	Viktor Eippert
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Stefanie Groß, Lena Siebert Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

NEU! KOSTENLOS!

DESERT OPERATIONS

QR-Code scannen und hinsurfen!

SPIELE JETZT KOSTENLOS AUF

WWW.DESERTOPERATIONS.DE

computec MEDIA

EDGE DE #261 – WEIHNACHTEN 2013

- DAS IST NEXT-GEN-GAMING
- SUPER MARIO 3D WORLD
- INTERVIEW MIT FUMITO UEDA

JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE!

E DE

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2013. Used under licence. All rights reserved.